
ANIME · WORLD
OF TATSUNOKO

上映会に（ブチ）あたって



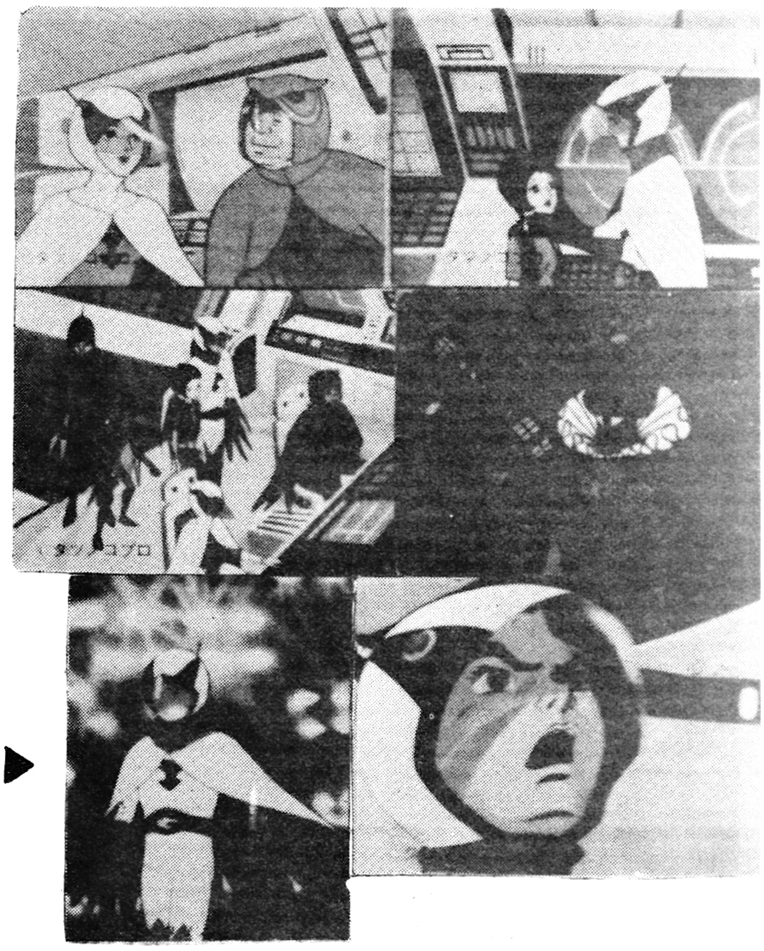


　この度、我々IDLY，J.F.C，B.K.F.Cの3つのアニメファンクラブが合同して、このタツノコアニメーションの上映会を開く運びとなりました。
　ガッチャマンを初めとする一連のSF作品、みなし子ハッチのようなメルヘンもの、そしてヤッターマンなどに見られるギャグ作品。
　あらゆる分野における作品を、他社にはない独特のタッチで描き出して来た同プロダクションも今年で16年。昨年は前社長、吉田竜夫氏の突然の逝去という、アニメ界にとっても不幸な事が起こりました。
　しかし、タツノコプロはその苦境の中、故吉田竜夫氏の念願でもあった劇場用アニメを今年の7月に公開、ファンクラブも結成され、その活動ぶりは過去にも増して盛んなものとなっています。
　今回の上映会は、そのタツノコプロダクションのSF作品を中心にプログラムを組んでみました。そして、作品の質をより一層深く知っていただくため、このようなパンフレットを作ってみました。作品を見る上で、少しでも参考になれば幸いです。
　また、最後になってしまいましたが、上映会及びパンフレットを制作する上で、協力して下さった方々に、この場を借りて心からお礼を申し上げます。――無理難大なるこちらの要求を1つ1つ了解して下さり、不手際なインタビューに応えて下さったタツノコプロダクションの方々、――締め切り間際に原稿を出してもきちんと清書して下さったJ.F.Cの皆様、――上映や会場でお世話になったB.K.F.C、他の方々、本当に有難う御座居ました。
（編集者　小川　均）

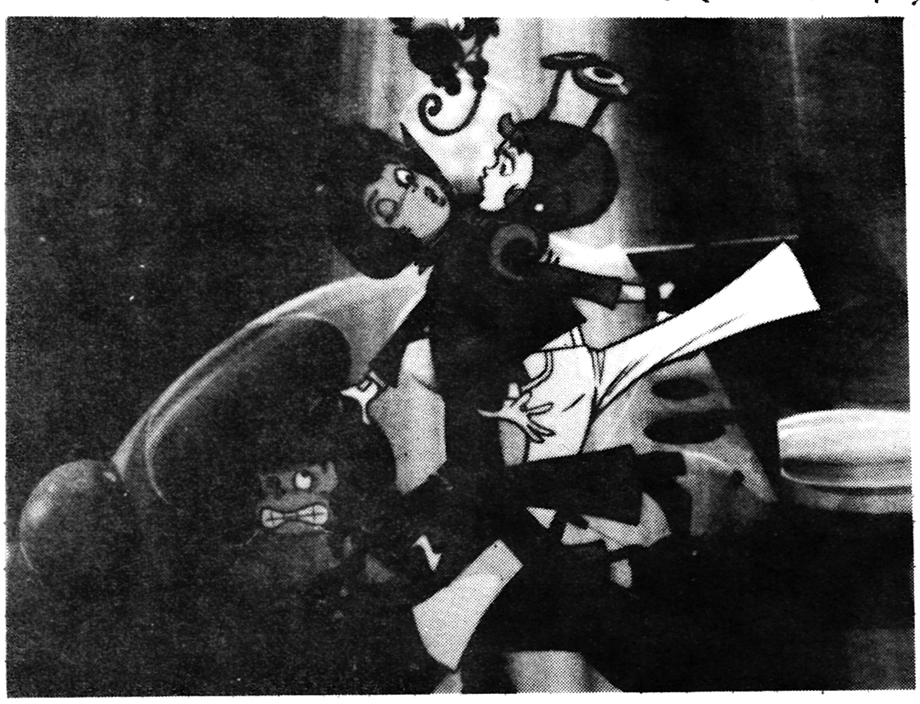




▲故 吉田竜夫前社長



ガッチャマン
（ミニ・カード）▶



▲タイムボカン
（準備キャラ）

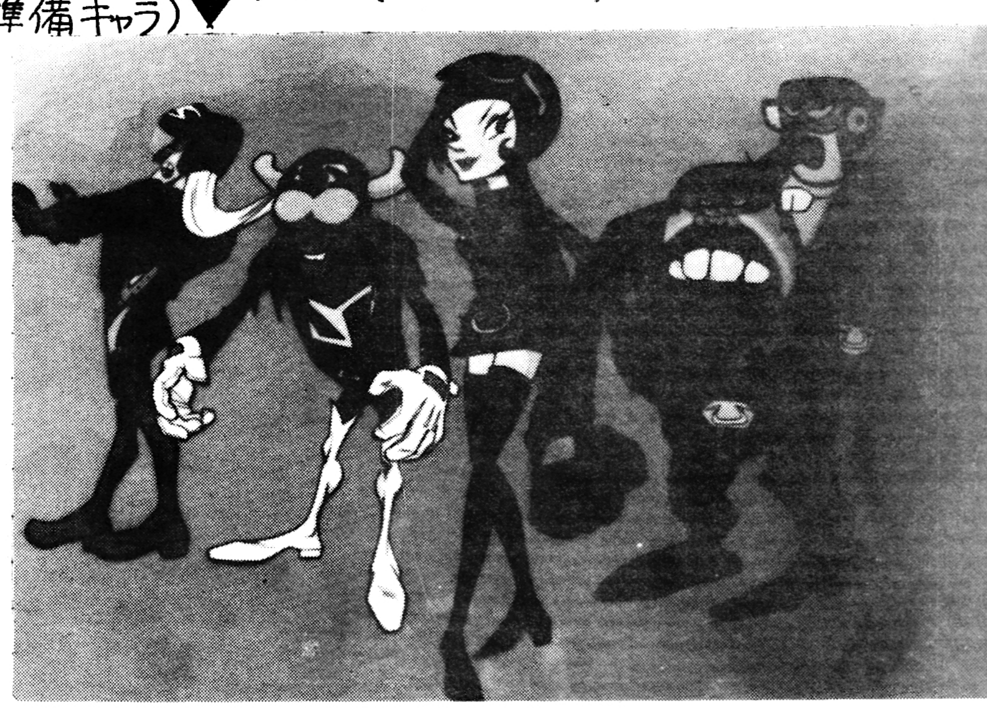


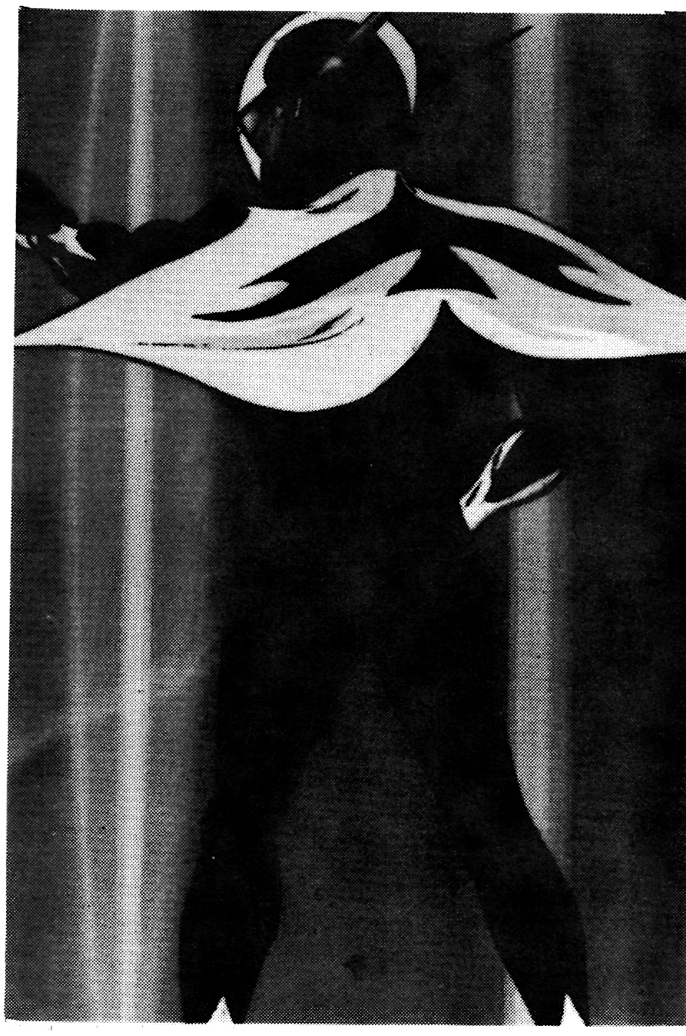


◀岬 洋子
（ゴーダム）

コンドルの
ジョー（ガッチャマン）▶

タイムボカン
（準備キャラ）▼







▲ケン（ガッチャマン）

◀ポリマー

▼ケン（ガッチャマン）



▼ジュン（ガッチャマン）



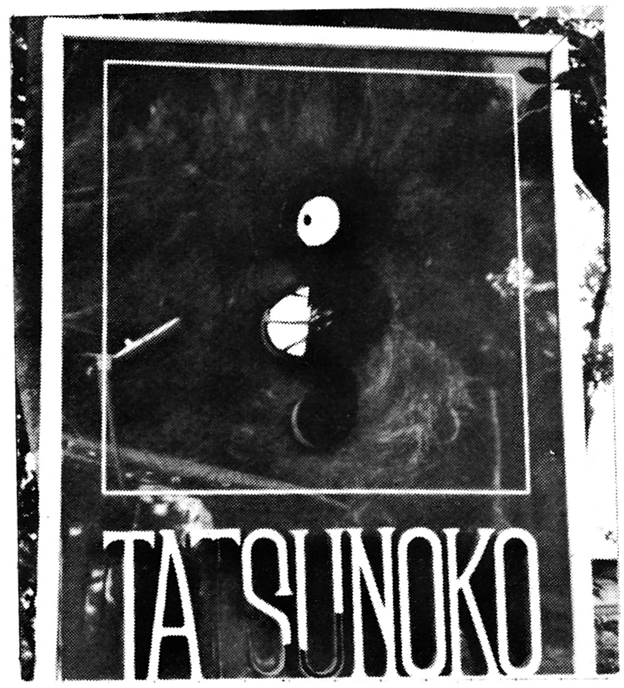
◀河口のり平（ゴーダム）



▼テンプル（風船少女テンプルちゃん）



タツノコプロに罠をはれ!



▲林の中のカンバン

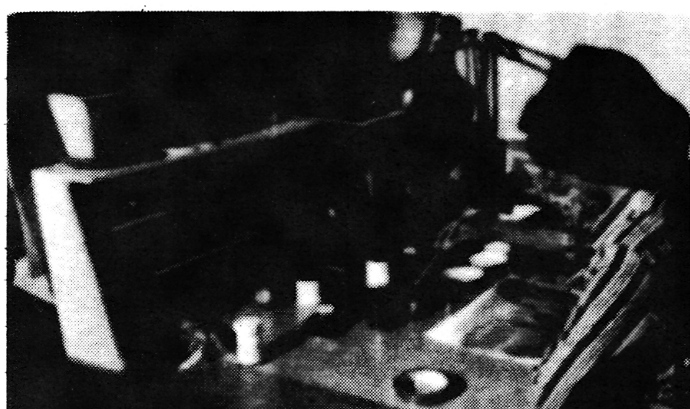


▲タツノコ全景(スタジオ)

作画室▶



廊下は黒光りしていて、タツノコプロの年輪を感じさせるのデス。フランスとの合作『ピエール君歴史を行く』を描いておられました。フランスから届くキャラクター表や絵コンテは、翻訳してからアニメートするので大変だそうです。
今のところは『ピエール君……』の仕事が主で、ヤッターマン、他は、外注がほとんどだそうです。



▲美術

かなり広々とした綺麗な部屋です。作画室もそうでしたが、資料の本がたくさん(『ピエール君……』に使う歴史関係のもの)。セルに背景を描く場合は、ポスターカラーとアニメックスを併用するそうです。タツノコの色は、ほぼ100～200色。大ビンのポスターカラーがズラッと並んでいました。



◀企画室

一番広い部屋で、制作スタッフの方々がたくさん。笹川ひろし先生が奥の大きな机でお仕事をしていらっしゃいました。新ガッチャマンの台本があちこちに置いてありました。キャラクター表もすでに出来ていて、パラパラと見せて下さいました。机の上には、新メカのラフスケッチ等がたくさん置いてありました。壁には、岬ヨーコ・ヤッターマンなどのセルがあちこちに貼ってありました。



◀特殊効果

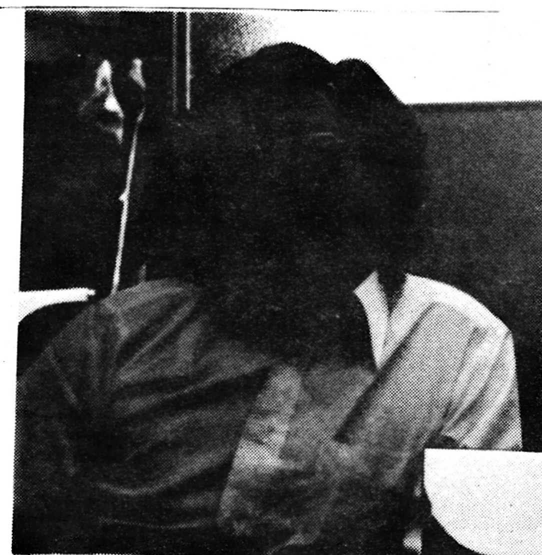
エアブラシ等の特殊効果を主にやる部屋です。机の前には、特殊効果の見本(?)がズラリと貼ってありました。反対側の机には、エアブラシだけで描いてある、健の特大セルが置いてありました。トレスマシンとか、いろんな機械が置いてあり、割と雑然とした感じ。エアブラシに使う絵の具はアニメックスではなく、ポスターカラーだそうです。

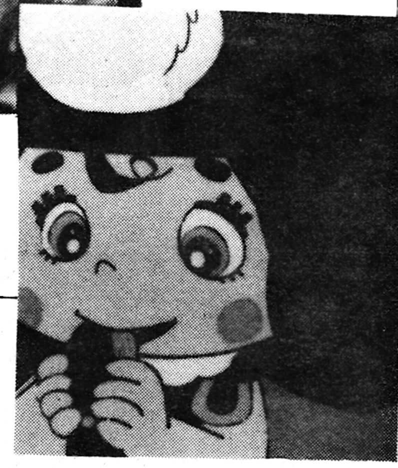
撮影室▶



地下室にあります。ひんやりとして涼しく、撮影のために室内は全体的に黒っぽく、大きなカメラが置いてあるので天井が非常に高いのです。カメラは3台。コンピューターを導入して、より能率よく、技術的に優れた撮影ができるようになっているそうです。
特殊撮影に必要な特別なレンズなどがロッカーにしまってあり、わざわざ取り出して見せて下さいました。夜間撮影することが多いそうです。

九里一平氏に聞く！





―― タツノコプロでアニメを作り出されたきっかけは。

九里　僕や前の社長など、あの頃は雑誌専門だったんです。それがやはり雑誌専門の手塚治虫氏が国産第１号のアニメ、アトムを作ったと言うんで、我々も少々、お金があれば出来るんではないかという気になったんです。それまではディズニーなどのように莫大な資金がなければ出来ないと思っていたものが、一歩手近になったという気がしましてね。それに、当時ちょうど東映から共同企画でやらないかと言ってきまして、こちらとしても、技術などいろいろと勉強したいと思い、笹川氏などが、「宇宙エース」という作品を持って習いに行ったんですが、ひょんな事から共同企画が崩れまして、結局、我々独自でアニメを作ろうという事になったわけです。それが「宇宙エース」で、アニメを作るきっかけとなって、現在にまで至っているんです。

―― そうすると、技術的にはほとんど何も知らない状態から、出発したわけですか。

九里　そうですね。もう、セルや彩色絵の具など、どこに売っているのか全くわかりませんでしたからね。まあ幸いにして、もと、東映動画にいらした方に、うちの制作部長として来て頂いたんです。で、その方がわりとそういう方面に詳しかったんで、いろいろと教えてもらったんです。その頃は、竜の子だか亀の子だか虎の子だかわからない時代でしたから、全部現金で、材料も足で買いに行って、やったわけです。僕も当時、雑誌をやりながら、「宇宙エース」の作画監督のような事もやったわけです。それがＴＶで放映されて、勿論自分で書いた原画もありますから、見ていて「あ、動いた、動いた」などと言って喜んでいましたよ。何故、そんなに嬉しいかと言うと、雑誌ばかり書いていると、止まった絵ばかり書くわけでしょ。そうすると、コマの間でウジウジしてしまうんです。それだから、何とかして立体的に生命を与えたいという願望があったもんですから、動いた時には我々以下、すごく感激したわけなんです。それに、誰にも教えてもらわなかったし、動物的本能というか動的原理というのか、こう動けばこうなる、というような事の積み重ねでやっていきましたから、これはもう楽しかったですね。

―― 制作している時、やめたいなどと思ったこと。

九里　もう、何度もありました。始めたばかりの時は、スポンサーもつかなかったんですよ。だから、僕や兄、吉田竜夫が雑誌で稼いだお金を、全部費してやっていったんですが、とにかく大変でした。

―― 「宇宙エース」の放映が終わって、気持ちとしてはどうでしたか。

九里　嬉しいような寂しいような、もっと続いてほしかったという気もしました。しかしね、また別の夢を持っていたわけですよ。「宇宙エース」というのは白黒だったんで、「マッハＧＯＧＯＧＯ」でのカラーに対する期待がありましたね。けれどもあの作品は、当時の怪獣ブームのアオリがきまして、作っていながら、１年間、電波にのらなかったんです。だから、そういう苦しい時でもありました。

―― 九里先生がキャラクターデザインをなされた作品は、どんなものがありますか。

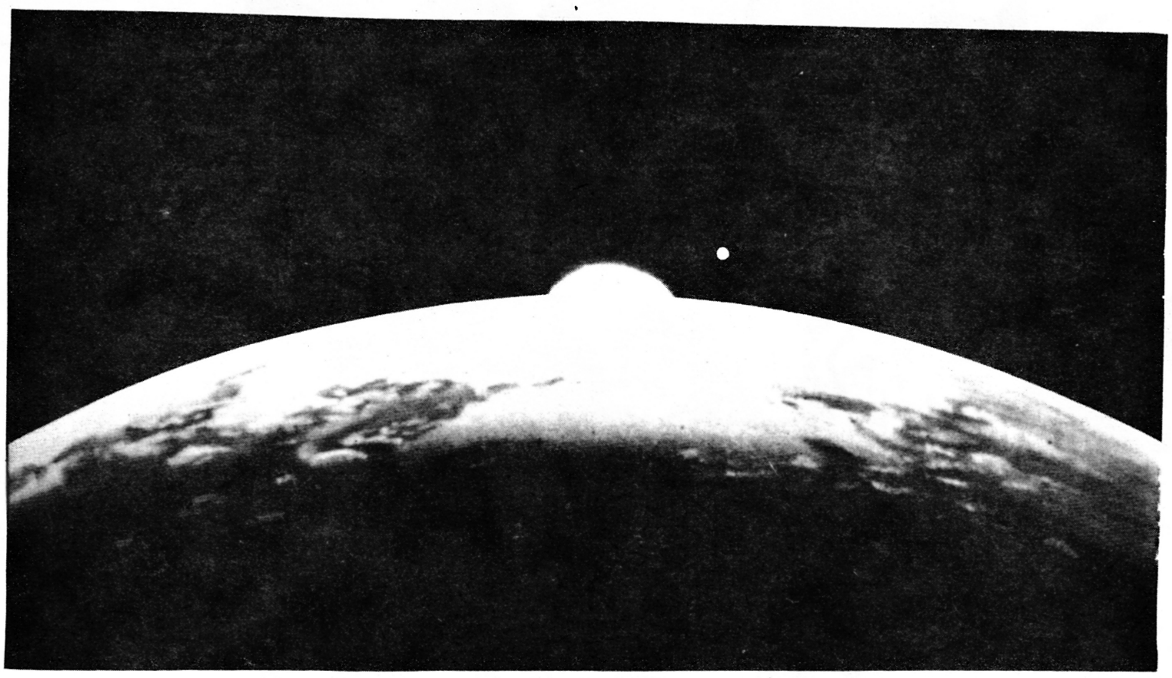
九里　「宇宙エース」「みなしごハッチ」等がメインでやったもので、「ボールのミラクル大作戦」では、キャラクターの原型みたいなものをデザインしました。

―― ガッチャマンを制作する上で苦労した事は。

九里　まず、スタートの段階で苦労しましたね。キャラクターがあいう劇画のものでしょ。だから、あれを動かせるアニメーターがいるかどうか、いたとしても生産的に間に合ってやっていけるかどうかなどの問題がありました。現場サイドでは無理だと言われたんですが、押し切りましてね。ところが押し切っただけに、最後の最後まで苦労しました。しかし、今考えてみると、その苦労がこうして劇場用になったりして、やっぱりファンの皆様が苦労をわかって下さったと言う事は、やってよかったなと思いますね。タツノコの絵柄を認めてくれたというのは非常に嬉しいし、みんなの目が非常にインターナショナルになってきたと思います。僕らは常にインターナショナルな作品を研究して、しかも、あまり日本を忘れてはいけないと思いながら作っているんです。そういうものについて来てくれて、認めてくれて、さらに求めてくれると言う事は、僕としてはとても嬉しいですね。

―― アニメブームを、どうお考えですか。

九里　昔と違って物質も豊かになってきていて、そこに何があるか



と言えば、あとは空想したり、夢を持つようになるでしょ。そうするとアニメーションというのは想像の世界だし、そういうゆとりが結局はあると思うんです。だから、今後ますます、夢の世界、創作の世界というものが求められていくのではないかと思います。それと、アニメーションの見方が、皆さん上手になってきているような気がしますね。単に見るだけでなくて、内容とかキャラクターだとか、色々な興味を持って自分達自身が作り上げてゆくという、アニメーションの世界にもう入ってきてくれているように思います。

―― 九里先生が、タツノコアニメの中で好きな作品は。

九里　すべて好きです。これがいいと思って作ったものばかりですからね。「マッハGOGOGO」なんかもいいですし、特にと言えば「紅三四郎」が好きですね。あれは、シリアスな、ボディアクション的な作品ですが、是非とも、また違った形でパート2のようなものもやってみたいですね。

―― 九里先生御自身は、これからどのようなアニメをお作りになりたいですか。

九里　やはり、夢のあるものがいいですね。SFものでも、地球を守るの何のというものではなく、もっと他の惑星の物語だとか、今までのものを超えた作品を作ってみたいですね。それと、「紅三四郎」みたいのもやってみたいですね。クワーッとカッコいいやつね。あの作品もインターナショナルでしょ。世界を旅するという――同じ旅でも「いなかっぺ大将」みたいのは別ですけどね。(笑)

―― そう言えば「いなかっぺ大将」は、タツノコにしては珍しくオリジナルではありませんね。

九里　あれは代理店と局の意向でね。スポンサーがついているからやってくれと。そうすると、こちらもつきあいがありますから、やらざるを得ないんです。いい作品であれば、それもいいですけれども、基本的にはオリジナルでやるという事ですよ。

―― 日本のテレビアニメーションは、外国などでかなり高い評価を受けていますが、外国のアニメーションを九里先生はどう御覧になりますか。

九里　最近の作品はお粗末だと思います。何故お粗末かと言うと、人件費などが高かったりするんで作れないわけで、日本の作品が、レベルが上という事は一概には言えませんね。生活水準や求めるものが変わらない限りは、まだ、向こうに劣ると思います。それは、向こうのスタッフは一年間なら一年間なり、時間を費して研究するわけで、そういう環境に恵まれているわけですよ。日本の場合、そのような事をしているかと言うと、それまでのレベルがないですからね。例えば、犬の動きだけに一生を費している人には、やはり勝てませんよ。向こうはそういう作り方をしているから、発生の原点から違うと思います。

―― タツノコプロとして、やはり目標としますか。

九里　そうですね。そういう風になっていきたいと思っています。

―― 日本の作品が、外国になかなか受け入れられない理由は何だと思いますか。

九里　やはり生活環境の違いでしょうね。日本人は現在まだ、作品に飢えていると思うんです。それに対して、向こうはすでに満腹状態になっているわけですよ。つまり肩を張らずに見られる作品、何と言えばいいかな、つまり、わりと視聴者は客観的に見るわけです。こういう差から来るのではないんですか。やがて日本も満腹状態というものがやって来て、作品の傾向も、おのずから変わっていくと思います。

―― 最後に、故・吉田竜夫前社長についての思い出などがありましたら、お話しをお願いします。

九里　率直に言って、僕は尊敬している人です。やっぱり実の兄であり、また、絵も上手だったし、そういう点では先生でもあり、僕は両親を早く亡くしたんで、親代わりでもあるわけです。そして、常にライバルでもあったわけですね。いつも僕は目標においていました。さらに兄は、努力家でありましたね。非常に自分の責任感の強い人だから、まわりが遊んでいても、仕事をすべき時にはちゃんとやりました。それに、作曲などの才能もありまして、それも、先生などはいなかったわけですから、自分で理論的にちゃんと成り立つ和音などを勉強して、作曲などを覚えた人ですね。で、それを専門家に見てもらってもおかしくないんですよ。作曲をする時でも、自分が好きなものだから、一晩寝なくてもやっていましたね。そういうような粘りは、真似できないというか、真似していかなければいけないと思います。こういう面から見ると、偉大な社長でもあるし、人間的にも責任感の強い人であったし、兄弟離れて尊敬できた人でありました。だから、僕は机の上に兄の写真を飾っていまして、自分が負けそうになる時などは、いつも思い出すようにしているんです。

鳥海永行氏



作品を語る

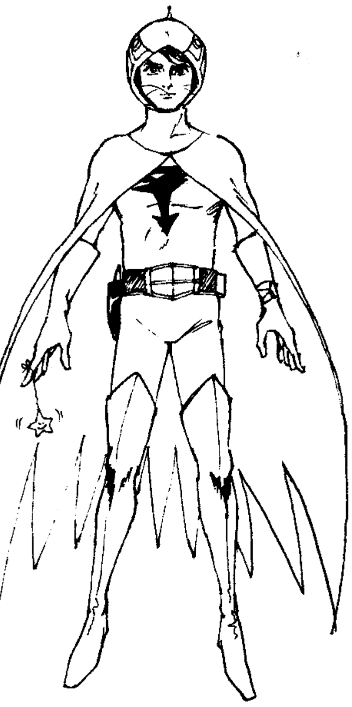
―― ガッチャマンでは全作品の総監督をおやりになりましたが、テッカマンでは第9話からでしたね。

鳥海　本当は頭からなんです。あの頃は、ポリマーも終り近くで、すぐにテッカマンに入る予定だったんです。でも一度に2作品はちょっと無理かもしれないと言う事で、笹川さんに頼んだんですけど結局は僕も第1話からタッチしました。実際、僕はあまりＳＦは好きではないんですよ。ガッチャマンもＳＦとは思っていません。

―― あれは、ハードボイルド的な要素があると。

鳥海　まあ、ハードボイルドと言うか、ＳＦの要素はあまり使わないようにしたんです。だから、ヴァン・アレン帯にしろ、ブラックホールにしろ、真剣に調べたわけではないんです。ヴァン・アレン帯の話は、以前に放映していた「原子力船シービュー号」というのがやっていたと言うんで、フィルムを捜してもらった事があるんです。一体、ヴァン・アレン帯が降下するとどうなるのか、空が燃えるとはどういう現象になるのか、とね。我々は絵にしなければなりませんからね。ブラックホールも今回の劇場の場合に、ＳＦ的におかしいとクレームがつきまして、南部博士のセリフを変えたんですよ。





―― 人の話によると、ガッチャマンはアラは少ない方だと……。

鳥海　そうですかね……。だけど、あなた方が出してる機関誌なんかね、丁寧に送ってくれる人がいるんです。けれども、そういうのを見てると、やれ「ゴット・フェニックスが液体燃料で動くのはおかしい」とか、いろいろ言ってますよ。それは確かにそうでしょうけれどもね。最初、僕がそういう意見に出会った時、「一体、何を作品から捕えてくれているのか」と、腹立たしさを感じましたね。僕らは今まで、お子様相手に仕事をしてきたわけですよ。子供にわかるように、単純明解に話を組み立てて来たものの延長でやってきたんです。それを、突然、難しい事を要求されても、ターゲットが違うのではないかと、まず初めに思いましたね。だから、本来ガッチャマンは、タートルキングだとか火喰い竜などが出て来る単純な話であるはずなんです。それを僕らがファンレターなどに応えてしまったからああいう風になったんです。

―― ファンレターにお応えしたというのは。

鳥海　こんなに反応があるのか、とね。僕らは、子供の頃、親からいつも「マンガばかり見てはいかん」と言われて育って来たから、まさか本当に真剣に、大学生の方々が僕らの作るアニメを見ているとは、思わなかったんです。それまでは、「おじさん、セルくれよ。くんなきゃＴＶ見てやんないぞ」と言う、こっちも驚かされて「ハイ」なんて渡すような、生意気な子供ぐらいだと思ってました。だから、ガッチャマンをやって大学生から手紙が来た時は信じられませんでしたよ。「地球上にああいう現象が起こるのはおかしい。地理の先生に聞いたら、あれは間違いだ、と言ってた」などと言われるとは思いませんでした。（笑）そういう事があったんで、「さて、テッカマンを作ろうか」と言う時に、本格的なＳＦにしてみようという話になったのです。しかし、本来の対象は子供達なんだから、むずかしい事をやってもわからない、けど、ＳＦファンが見ても楽しいものに、というわけで、作品的には非常に中途半端にならざるを得なかったんです。

―― 他社の作品は御覧になりますか。

鳥海　他社の作品は、第1話だけ見るようにしています。だいたい第1話というのは力を入れて作り



ますからね。あとは評判の出て来たものを、時々見るくらいね。

—— 御自分でおやりになった作品は。

鳥海 一応見るようにしています。チェックのつもりで。一番大変だったのはガッチャマンでしたよ。スケジュールがきびしかったので、オン・エアにミスの入る危険性が多分にあったのです。たとえミスのまま放映されても、フィルムは再放映もあるから、その部分を直しておかなければならないんです。そういった意味で、日曜６時のあの２年間は、何が何でも家にたどりついてなければならないし、日曜だというのに満足に遊びに行けない。不満がたまりましたね。それでは、出かけた先方で見せてもらえばいいと思うかもしれませんが、まさか、「何が見たいのですか？」「はい、ガッチャマンです」なんて恥ずかしくて言えませんよ。自分のやった作品に〃照れ〃というものが、やっぱりあるんですね。

—— ガッチャマンの初めの設定は、どのあたりまで企画したんですか。

鳥海 一応あの５人と南部とアンダーソン、ガッツェにＸは決まってました。最初はＸはコンピューター、カッツェは女でいいではないかという形だったんですが、そのうち秘密にしていた事が、だんだんと視聴者に知れてくるわけ。そうすると、こっちとしては非常におもしろくないんですね。だから何とかして作り変えようとしました。最初、第１話をやる時、僕の頭には最終回の絵が浮かびましてね。ちょうど、５人がカッツェを倒してＸの部屋に入って行く。しかしそこには機械だけがカタカタと動いていた、と。それが、Ｘはコンピューターだと一般に知れ渡るにつれ、だんだんとイメージがこわれてきましてね。とにかく企画書は、アクションだけでおし通すというのがうたい文句でした。そして時間枠、曜日が決まったんですが、ガッチャマンという名前が決まらなくてね。トリメカマンとかシャドーマンとか。とこへ読広の人が、ガッチャマンと持って来たものだから、冗談とばかり思ってたんですよ。（笑）だから、友達なんかに「今度は何やるの？」と言われても、ガッチャマンと言えずに「科学忍者隊をやるんだ」と言いました。（笑）アニメーターなんかも、ギャグものと間違えてやって来て、１話のフィルム見せると、黙って帰って行ったりしてね。（笑）

—— ところで、ベルク・カッツェと言うのは。

鳥海 あれはドイツ語で山猫の意味なんですよ。第１話に出て来て、ガッチャマン達にやられた隊長がいたでしょ——猫の面をかぶった——あれがカッツェだったんですけれども、僕はよく知らなかったものだから脚本見て、あっ、ここに隊長が出て来る、なら、このキャラクターを使ってしまおうとね。だから、隊長がベルク・カッツェになってしまったわけです。最初の頃、ベルク・カッツェはＴＶスクリーンに後半ちょっと出て来るだけでしょ。演出をやっていて、ベルク・カッツェと名が出て来た時、キャクターがないから吉田竜夫前社長に「ベルク・カッツェのキャラがありませんよ」と言ったんです。すると、「僕はちゃんと書いたよ」というわけですよ。僕が「いや、ありませんよ」と、社長が「これがそうだよ」と、先程のキャラを指すんで、「え!?もうこれ殺しちゃいましたよ」と。そういうわけで、九里さんが今のあのキャラクターを作り出したわけです。それを見て、こちらが、中性的なイメージにした方がいいなと思いついたんです。

—— 珍しい決まり方ですね。

鳥海 ジョーだって、あんな悲劇的になるとは思いませんでしたからね。主人公を生かすために置いたつもりなんですが。ケンがギャラクターをつかまえて白状させるシーン。どんなに悪役的に描こうとしても、どうしても優等先になってしまうんです。で、その分身みたいな形で、つまりケンが光なら、ジョーは陰なんです。つまり、あの２人の性格がドッキングすれば普通の人間のようになると思いますね。

—— シリーズ後半で、ジョーの話が多くなりましたが。

鳥海 本当は抵抗を感じたんですけれども、話を終わらせなければなりませんでしたからね。ベルクカッツェももっと謎解きみたいにして、正体を暴いてゆきたかったんです。Ｘについてもそうですね。僕は、Ｘの説明はしなくてもよかったと思ってるんです。よく、ファンの方で「Ｘは何ですか」と聞きに来る方がいるんですが、何で







もいいと思うんです。それでも世の中には、しつこく何ですかって聞く人がいるから、柴野さんに相談したところ「狂戦士みたいなもんですかね」と教えてくれたのです。で、それを何かでチョロッと洩らしたら、後日になって「狂戦士という設定にしては、タツノコは個性を生かしていなかった」なんてF誌か何かで評論されてね、「よく言ってくれるわ」と参りましたよ。（笑）こちらは、例えばで応えたんですがね。

―― 映画ではベルク・カッツェを中心にしたと聞いたんですが。

鳥海　そうです。僕自身ああいう弱々しい状況に応じてコロコロ変わる、それでいてしつこく生きていく人間の裏面を描き出してみたかったんです。だけど、失敗したという気持ちが強いですね。それは、観客があんな風に反応するとは思いませんでしたからね。カッツェが出て来るだけで笑うというようにとらえられていましたから、そこでもう、僕の意図からすでにはずれてしまっているわけです。本当にショックを受けました。

―― 話が変わりますが、鳥海さんはポリマーもタッチされていますね。あれはどういう意図で。

鳥海　あれは、徹底的にふざけてやろうと思ったのが最初ね。2年間も、ガッチャマンのような堅い話をやっていると、飽きてしまうんです。で、やってて楽しいようなものを、というわけで作ったんです。まわりが不真面目なのに、ポリマーだけが真面目にやるような、本当はやってはいけないんだけれども、ヒーローに対する侮蔑というものを企てたんです。2年間ガッチャマンをやっていた、その反動で、ヒーローとはこんなにバカバカしいものなんだと言うことを、あれでやったんです。だから、ポリマーのスタッフは総て、ガッチャマンと同じ連中ですよ。それに、当時ちょうどブルース・リーがはやってましたからね。演出部の部屋には、大山空手の分厚い本が置いてありますよ。動きを研究するためにね。だから、あの作品は、動きだけは意外と忠実なんですよ。

―― あの15話のホラマーは誰が。

鳥海　あれは、今はフリーでやっている案納正美君の世界ですよ。とにかく、彼の作るものは涙が出るくらいおかしいのが多いです。

―― 探偵長の笑い方は。

鳥海　青野さんが自分で考えたんですよ。我々は、キャラクターの性格を説明するだけ、あとは役者さんが芝居を工夫していくのです。よく、アフレコなんかでおかしくて、しばらく仕事が途断える事がありましたよ。相手役が吹き出しちゃったりね。

―― 鳥海さんは、ポリマーは何本ぐらい演出をおやりになったんですか。

鳥海　2〜3本ですよ。あとは総監督で。演出で名前が出た事は、ないんじゃないかな。と言うのは、ガッチャマンをやっている時、総監督、演出、脚本と名前を出したら、家族から「いかにも家内手工業的だな。それにしてもスタッフが足りないんだね」と言われまして、ポリマーでは総監督だけ出してもらったんです。（笑）

―― 殺陣は。

鳥海　あれは、それぞれ演出家が考えるんですけれども、ポリマーの場合は大変でしたね。ポリマー1人のアクションだから、動作をつなげなければならない。ガッチャマンなどは5人いるから、5人のアクションをまぜればいいわけ。倒れているのは、いつもギャラクターに決まっているし。ポリマーと同じ意味でテッカマンも大変でした。

―― タツノコの作品はボディ・アクションが多いようですが。

鳥海　メカの爆発というのは初めのうち抵抗を感じましたからね。よく考えると、毎回毎回あちこちで爆発して、地球はもうボロボロだね、という事になりましてね。やっぱりボディ・アクションの方が見てて迫力もあるし、安心感というのもありますね。

―― あの主役のキャッチフレーズみたいなものは、誰が考えたんですか。

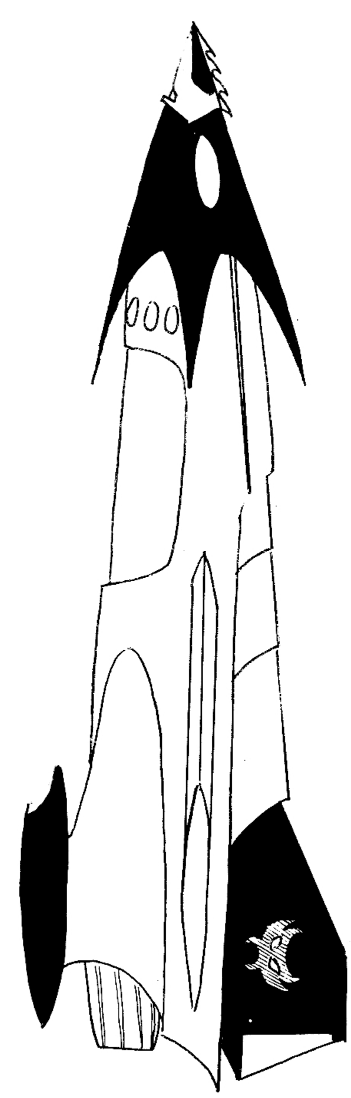
鳥海　ガッチャマンの「ある時は5つ……」は、今は鳥プロの社長である鳥海尽三さん、ポリマーの「この世に悪の……」は酒井君で。

―― テッカマンはないですね。

鳥海　あれは「ウォー」とわめいていればいいから。（笑）

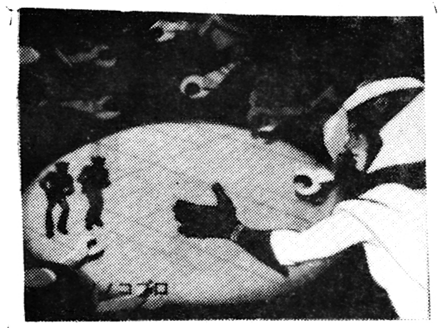
―― 新ガッチャマンの方は、タッチされているのですか。

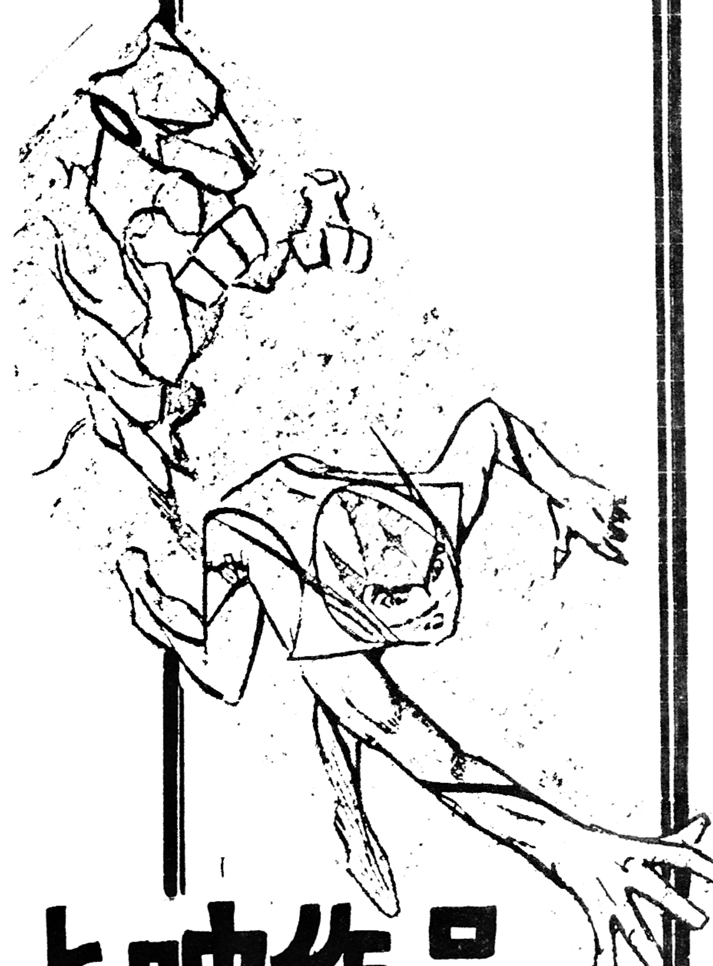
鳥海　いや、これは僕の我が儘でやっていません。それに、フランスとの合作の方を今やってますので。「ピエール君、歴史を行く」というんですが。日本では、いつ頃オン・エアされるかはわかりませんね。











上映作品設定集

- 科学忍者隊
  ガッチャマン
- 宇宙の騎士
  テッカマン
- 新造人間
  キャシャーン
- 破裏拳ポリマー
- ゴワッパー 5
  ゴーダム

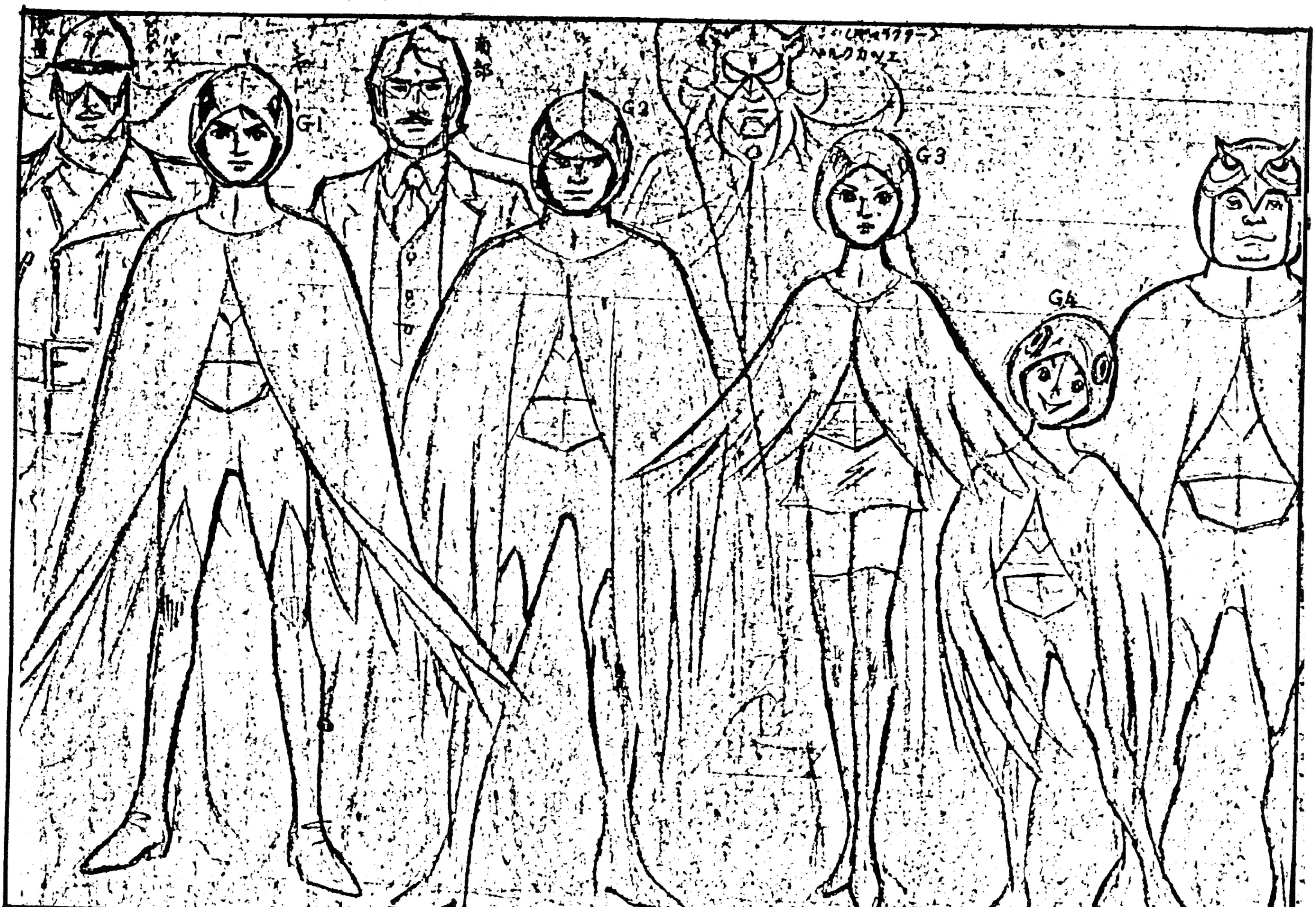




企画書より

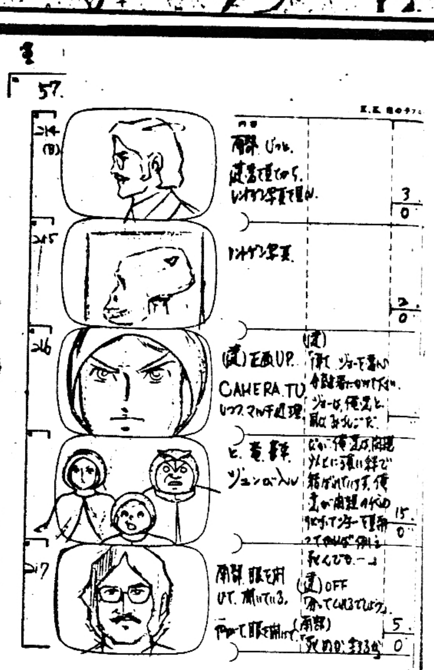
科学は人なり、果てれる。人間と科学との対決‥‥こ人間と、科学と一身同体とな。て
地球征服をねらう悪の一味ギャ
ギャラクター 一味はどんなこと超能力をそなえ、また科学兵器、





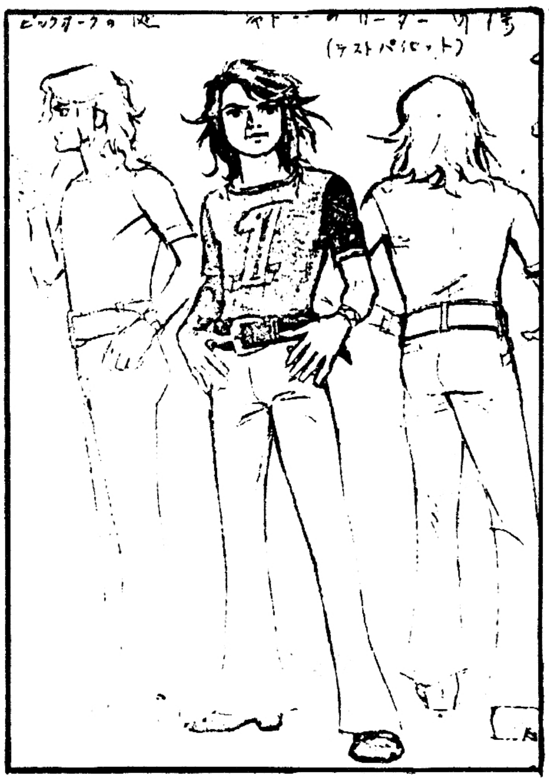




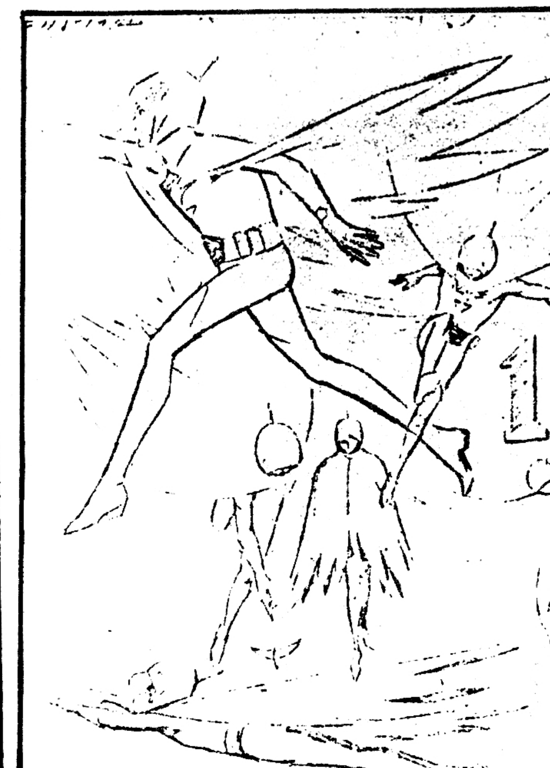


科学忍者隊
ガッチャマン
「科学忍者隊
危機一髪」
より 絵コンテ
（一部）

類の進歩のためには，欠くべからざるものであるが，その利用法を誤まれば悪とも
は人類が支配される結果となる。それは大小の公害問題に現われていることで知ら
れが“科学忍者隊”のとりあげる唯一の問題である。科学に支配されて悪魔化した
人類の平和のために闘う人間との対立である。
ラクターの活動をおさえるために組織されたグループ——科学忍者隊ガッチャマン
でも平気で実行する凶悪で残忍な集団であるから，それと対抗すべく科学忍者隊は
ジェット機などを装備しているのである。







▲大鷲のケン



▼コンドルのジョー

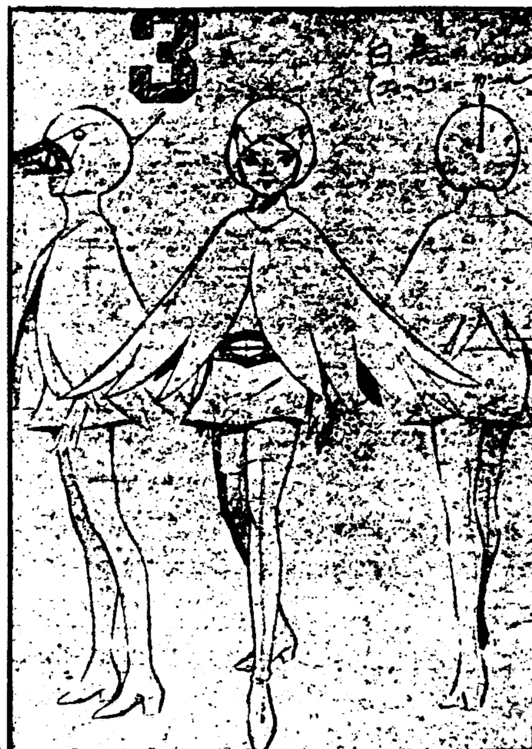


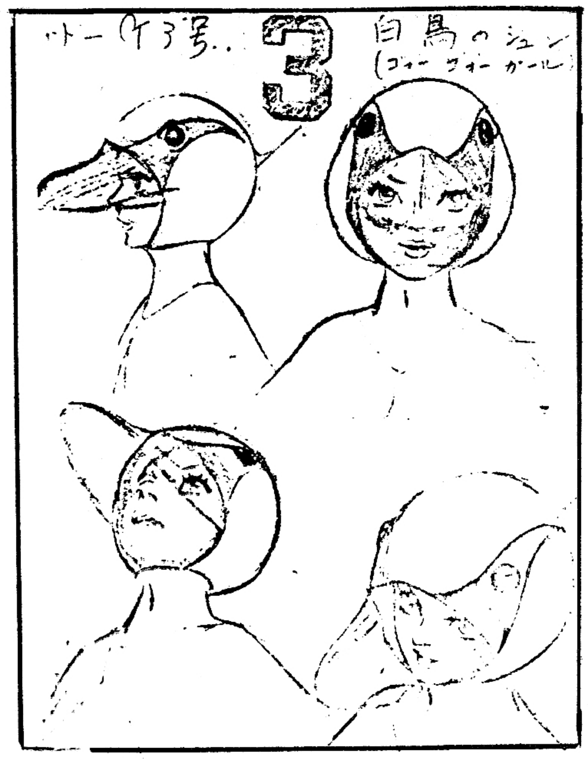


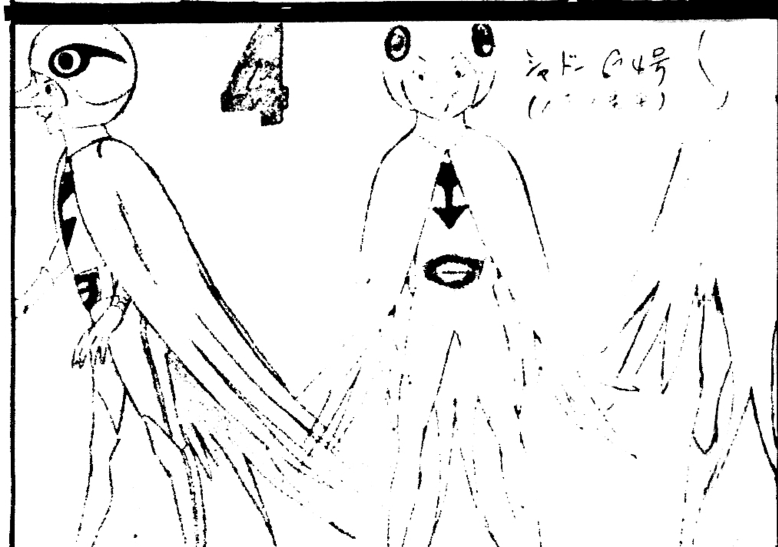












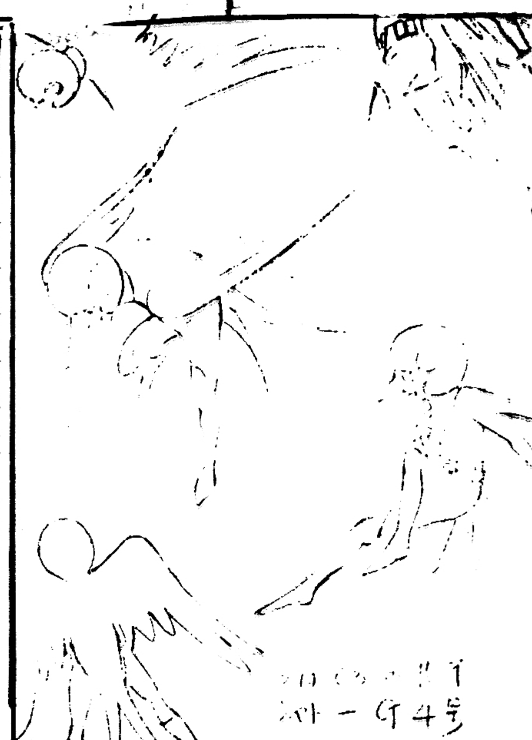
つばくろの甚平



白鳥のジュン

みみずくの竜

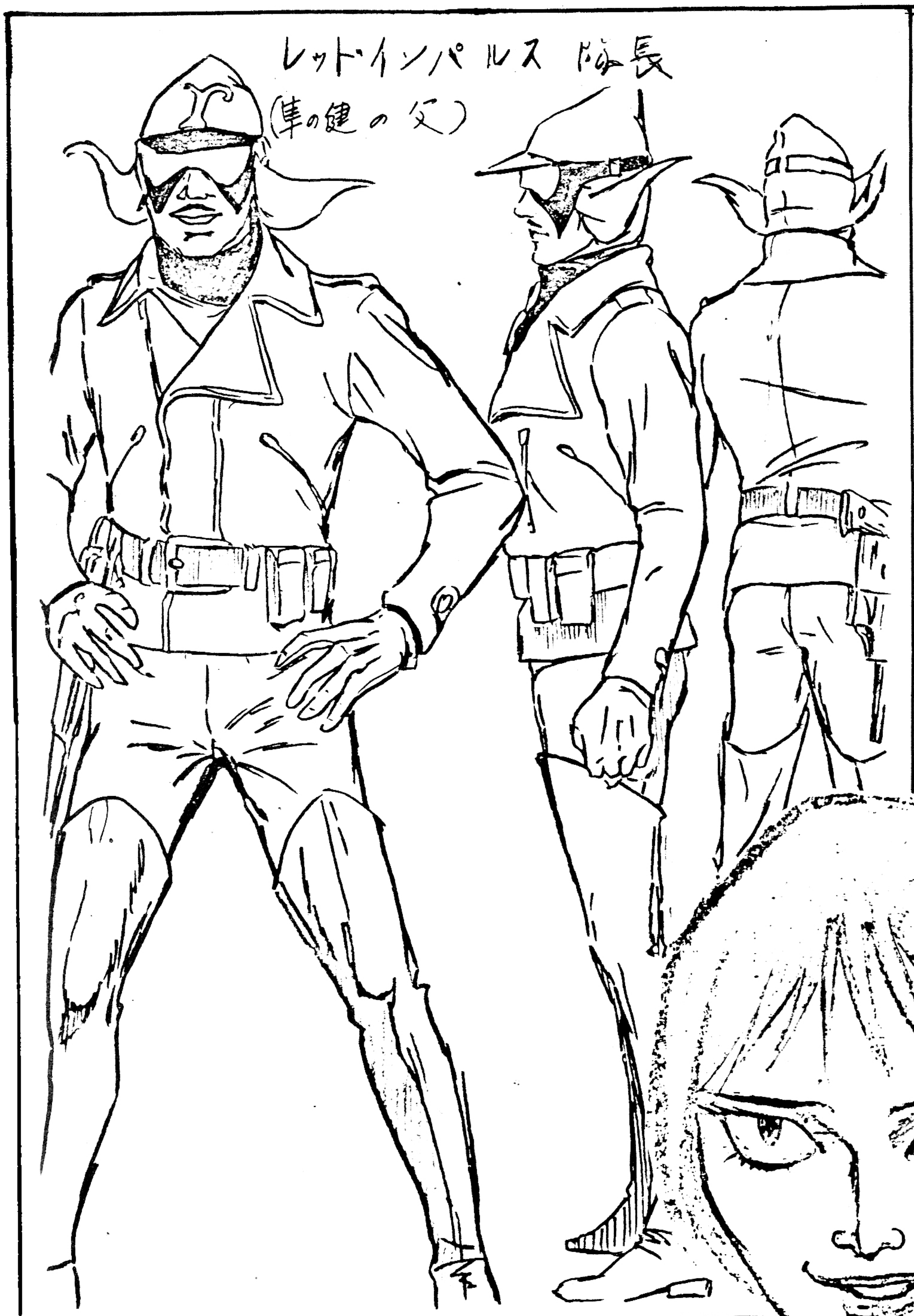












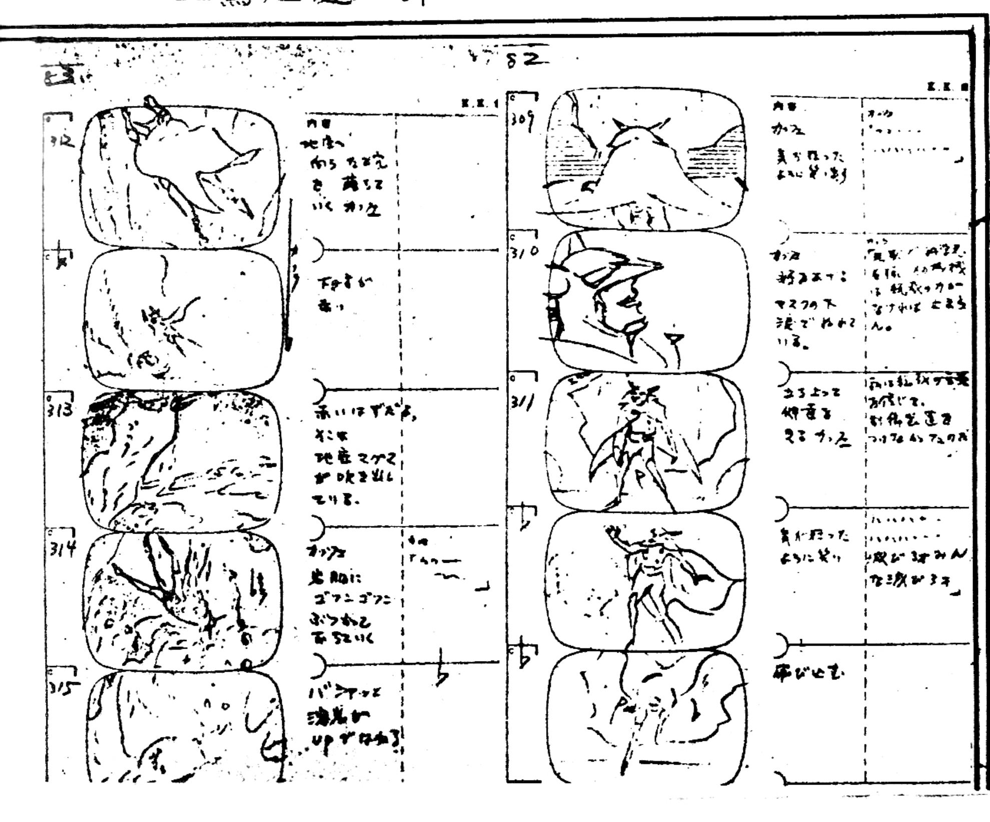


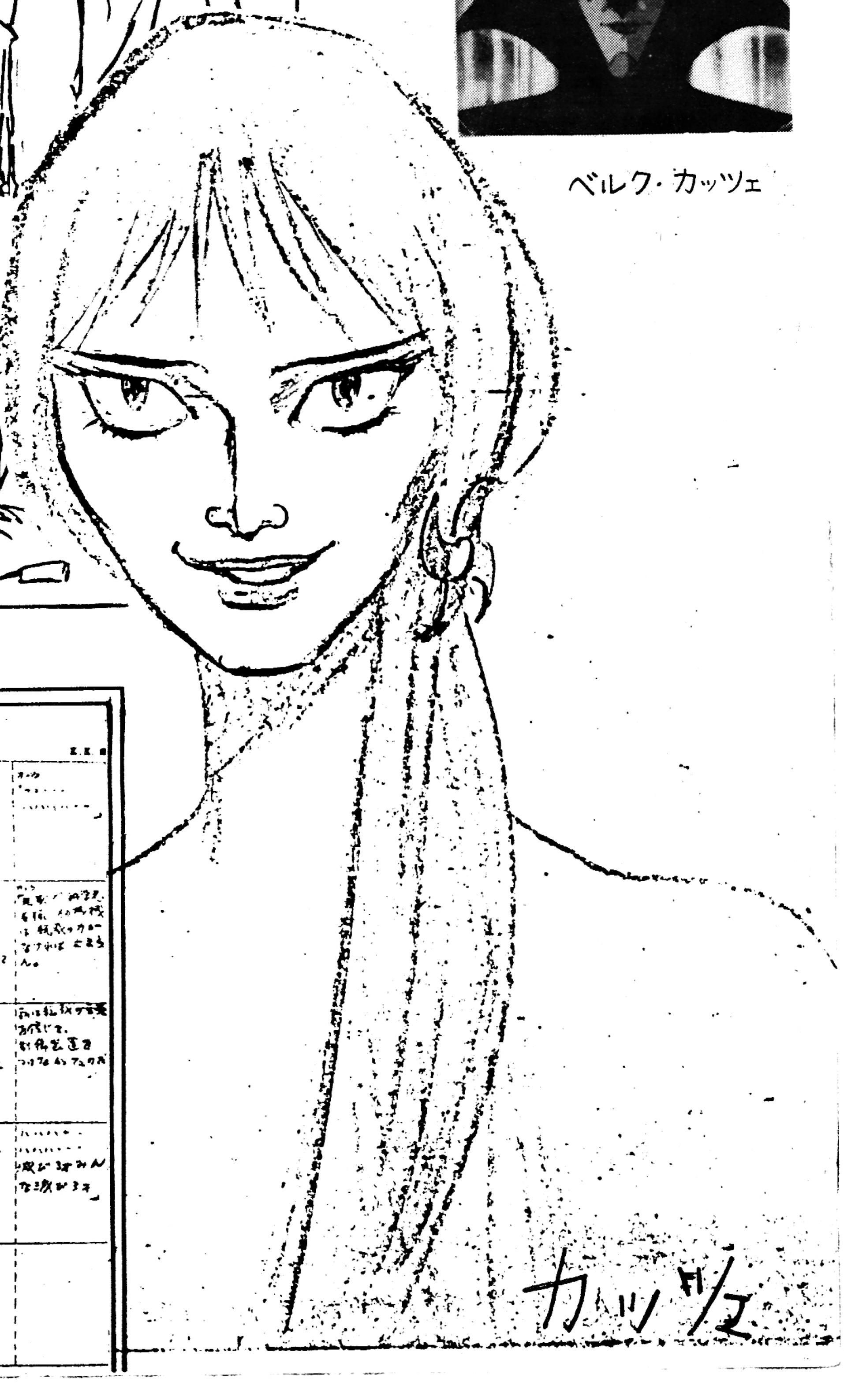
▲南部博士



ベルク・カッツェ

▲鷲尾健太郎

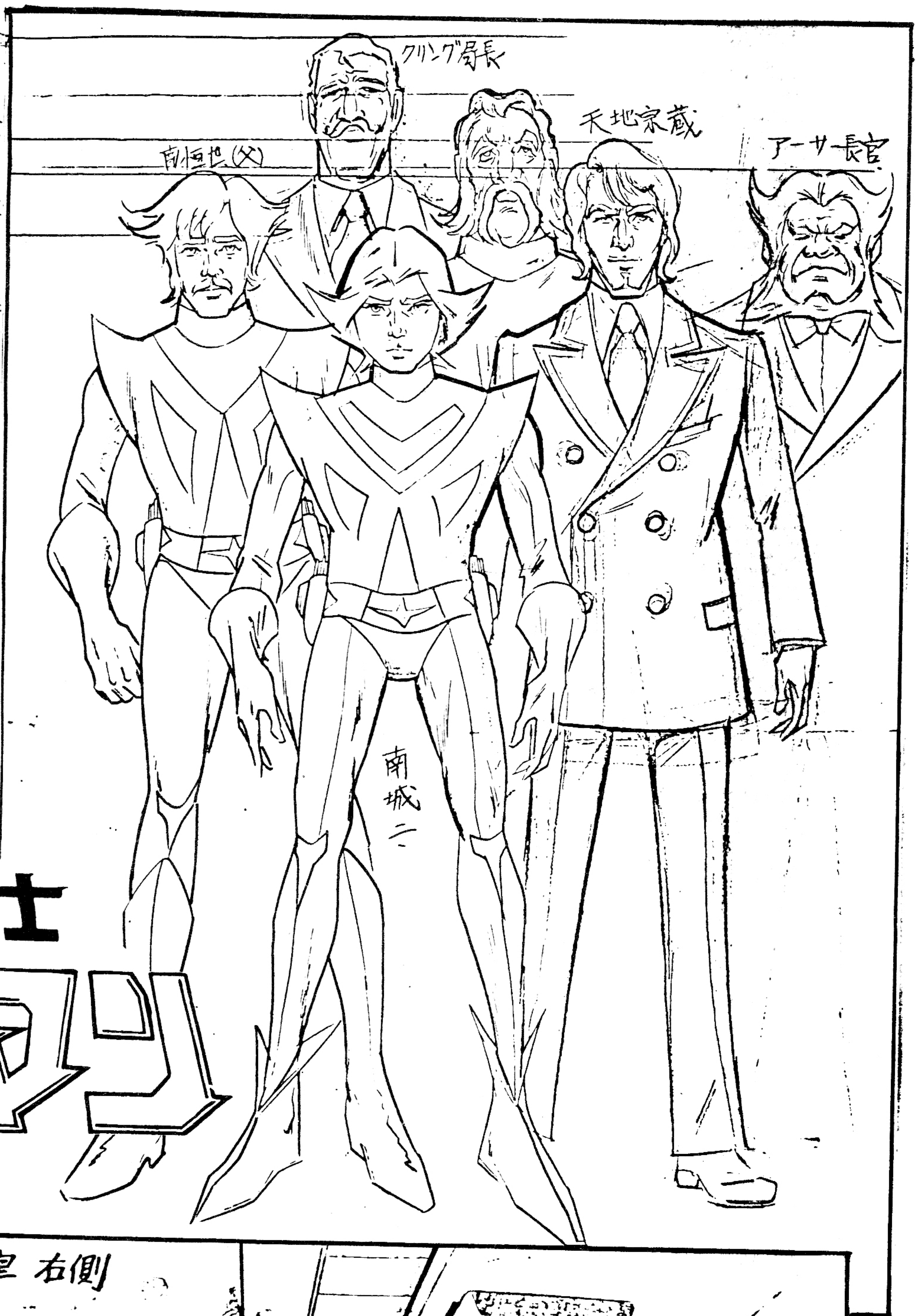




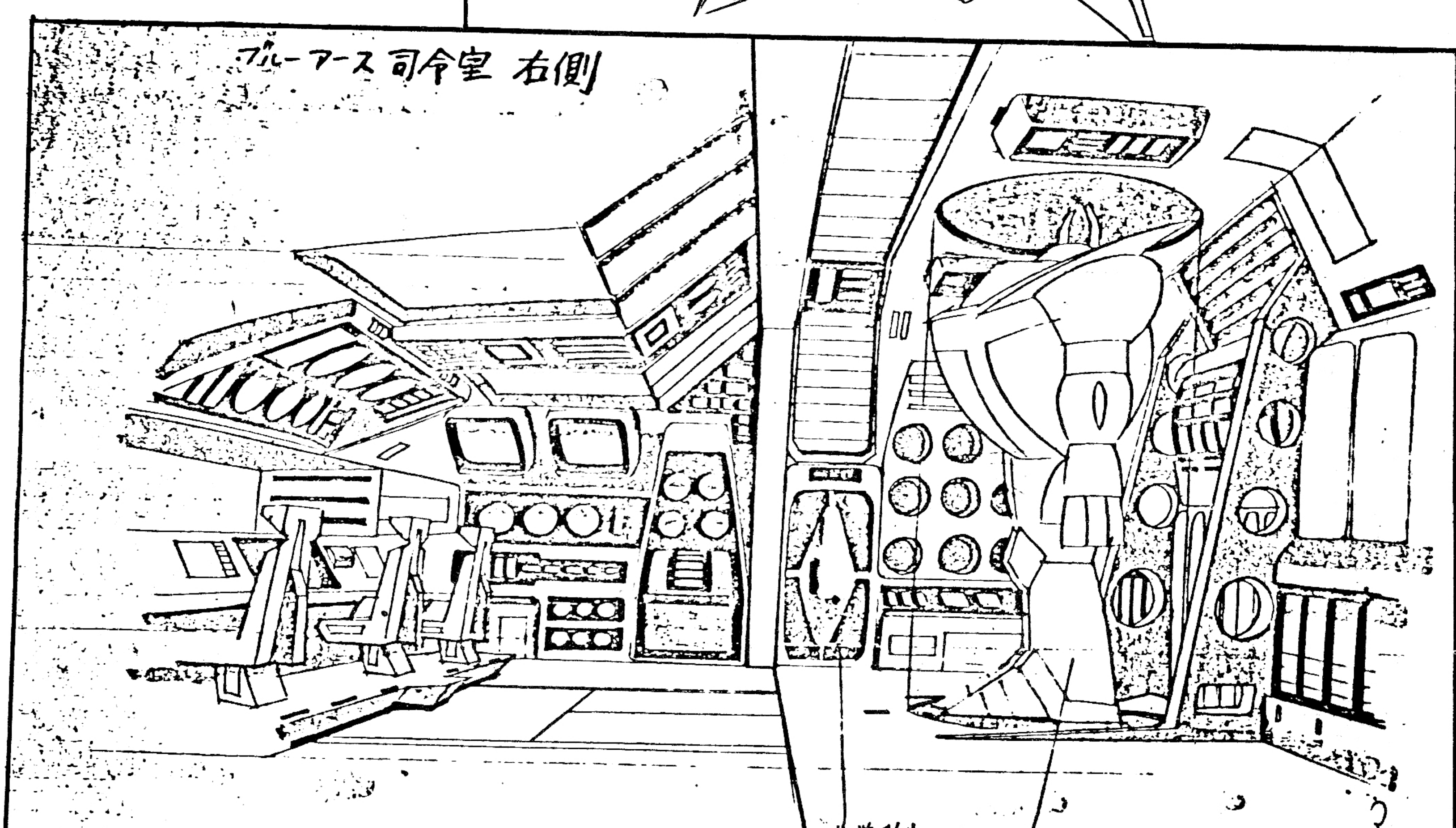
企画書より

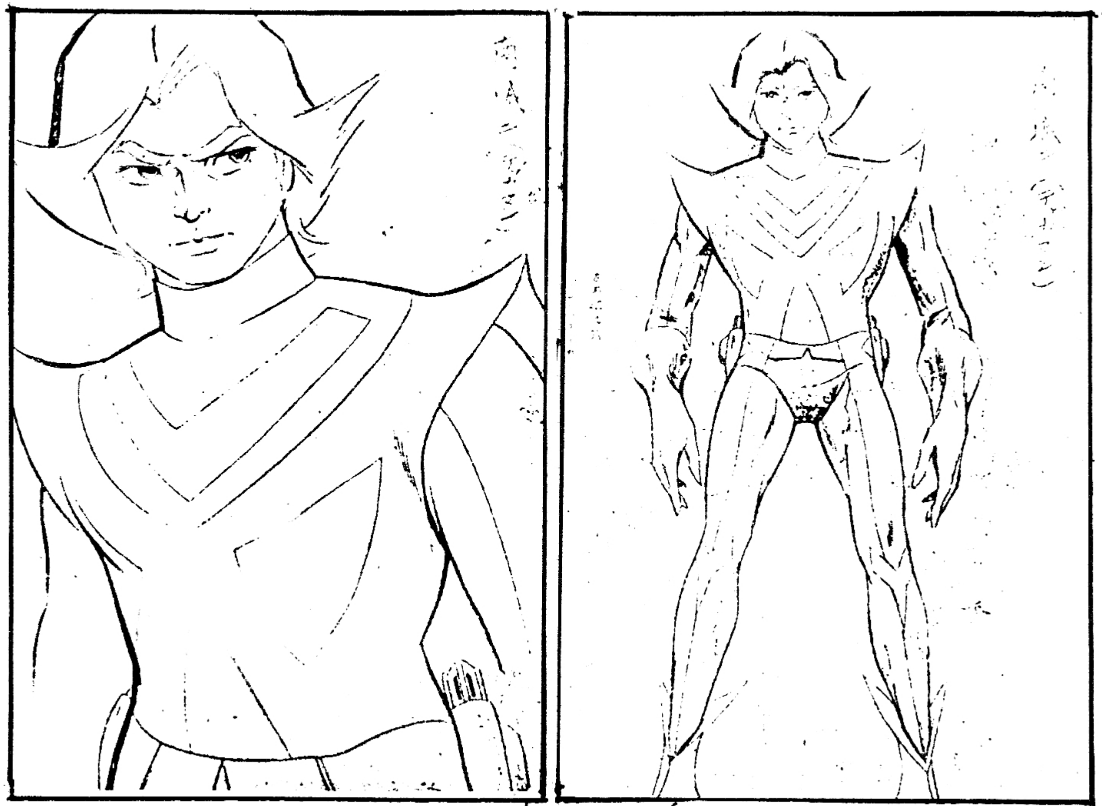
エゴイスティックな文明の発達により、ひたひたと忍び寄る地球滅亡の足音‥‥。かけがえのないこの地球を失ったとき、人類を待ち受けているものは、自滅という名の末路だけである。今、我々がなすべき事はいったい何か‥‥?これは、全人類にその責任とありかたを問いかけ、地球の素晴らしさを謳う物語である。

地球滅亡、そして人類滅亡、現代人にとって、もはやそれはSFの世界だけの絵空事ではない。

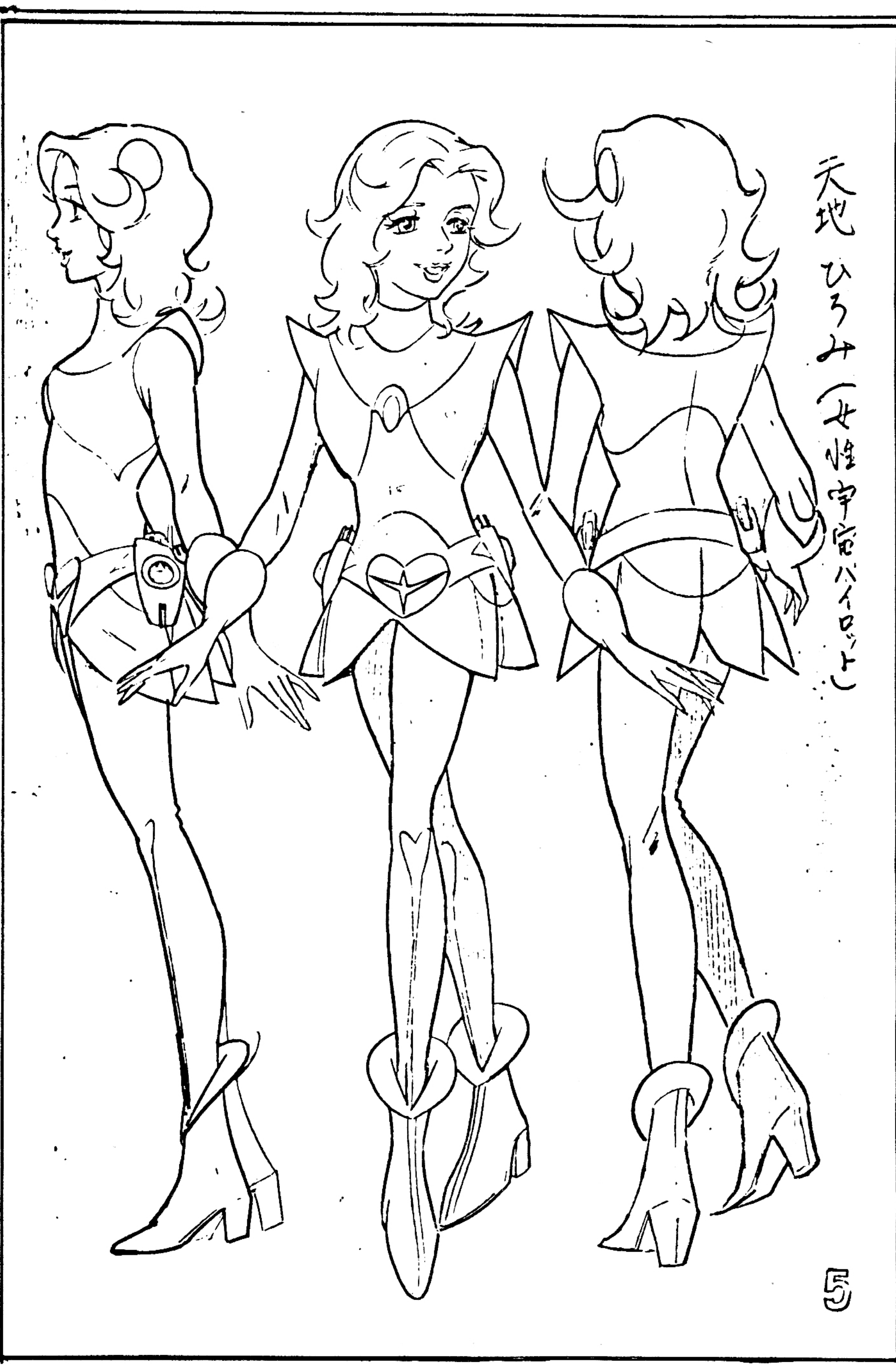


宇宙の騎士 テッカマン





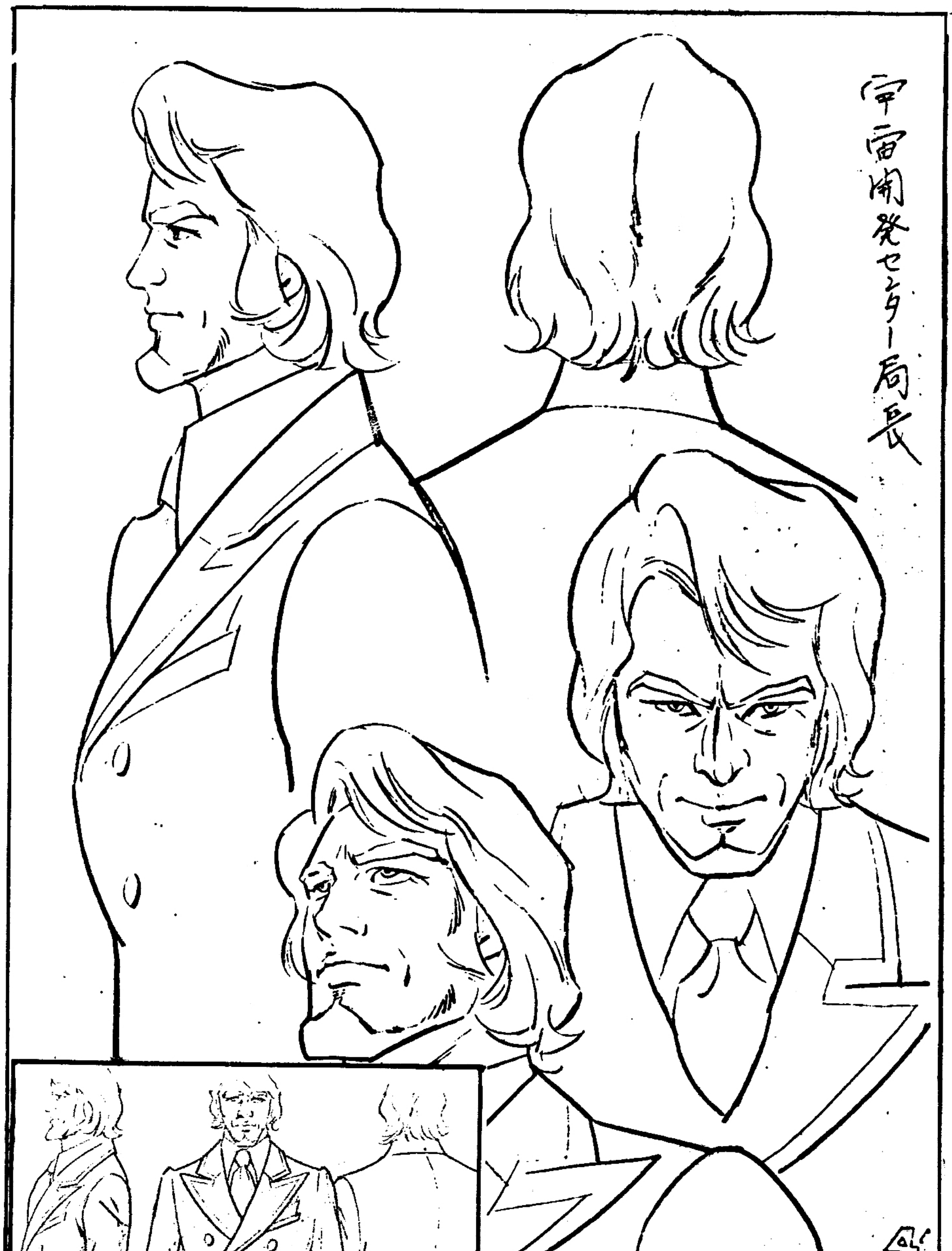
▲ 南城二（テッカマン）

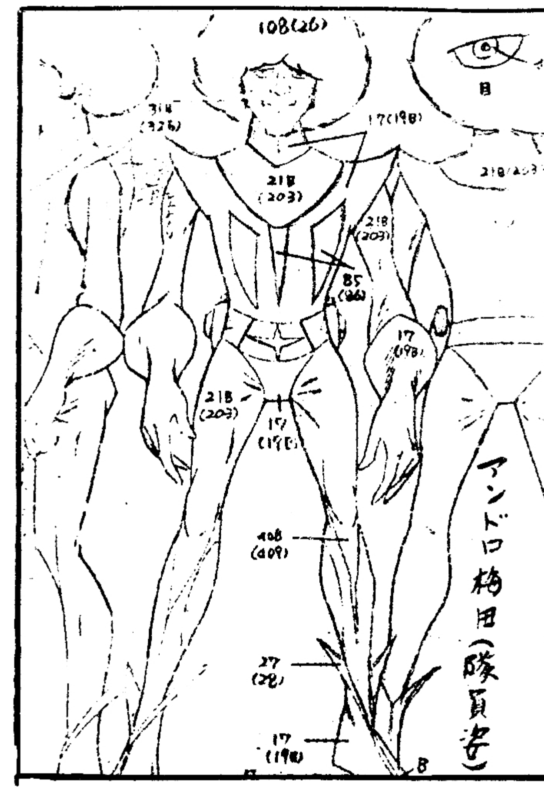




天地ひろみ

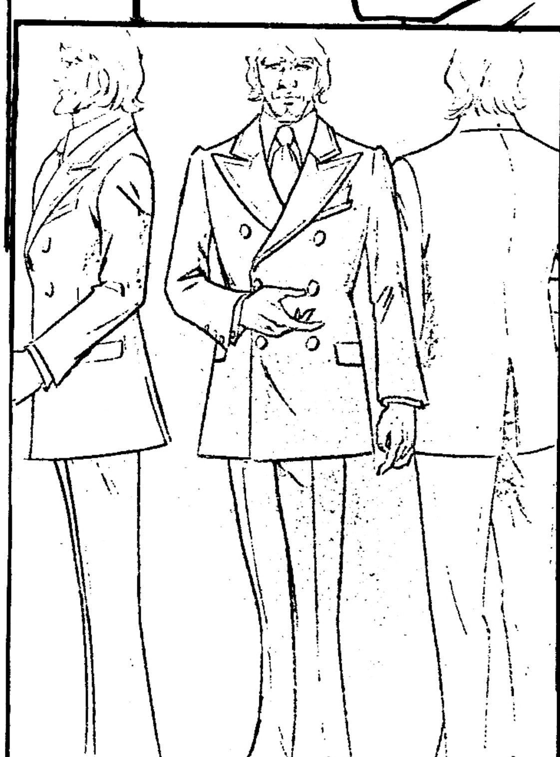








▲アンドロー梅田



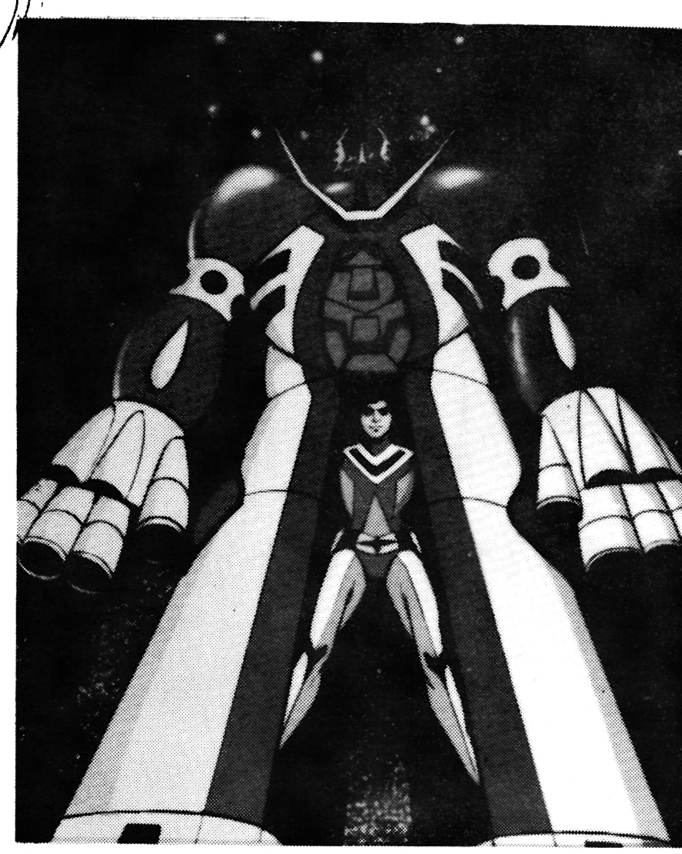


◀ムータン

◀天地局長

▼ランボス



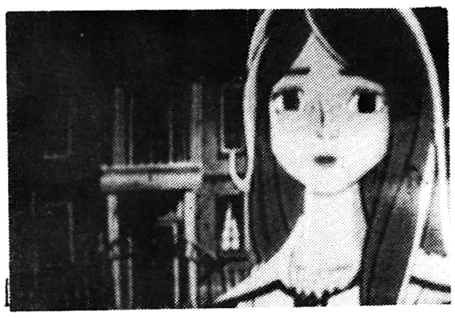




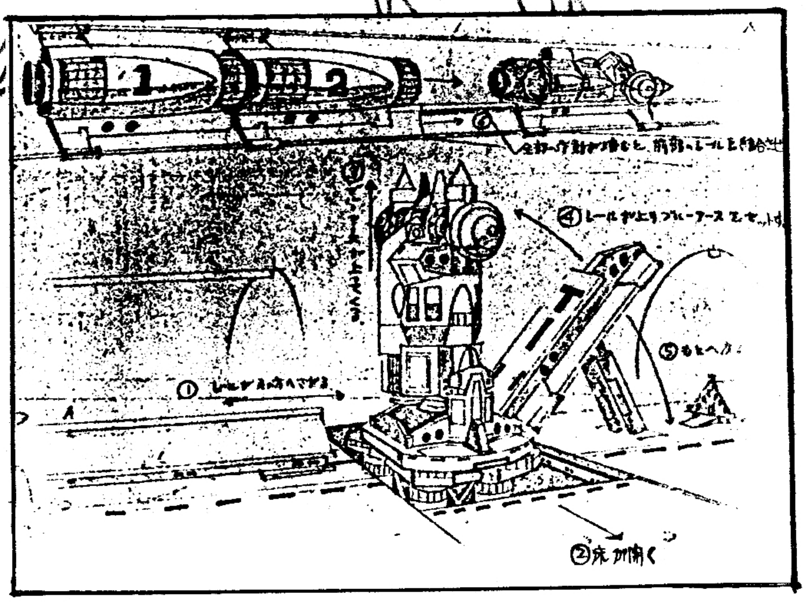








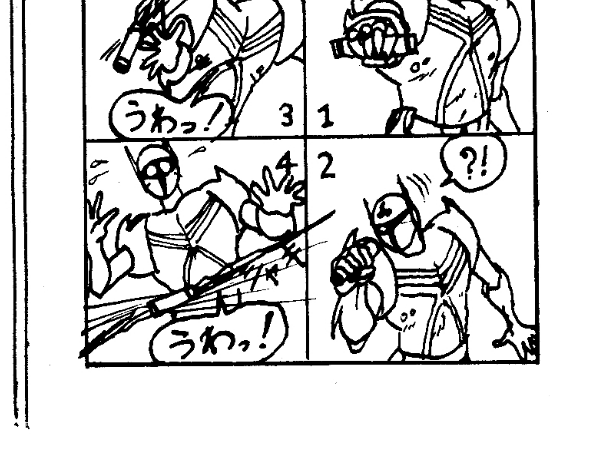
◀カレン



▲
発進手順



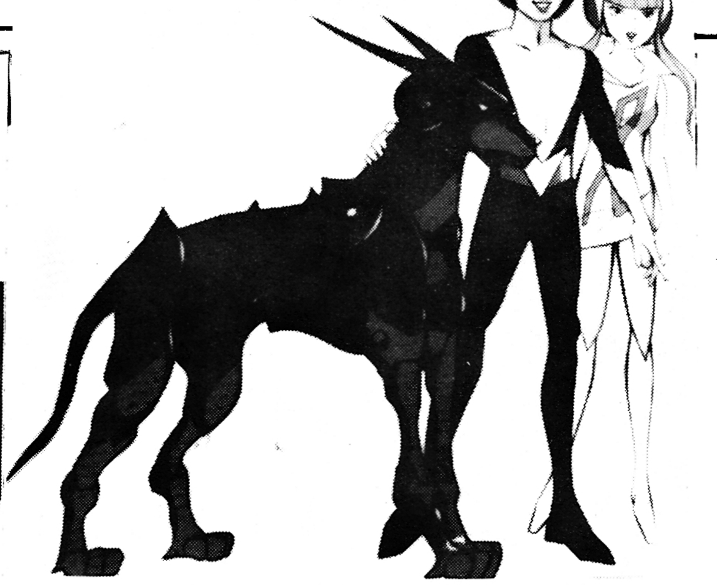
◀ランボスとアンドロー



新造人間キャシャーン







企画意図と内容

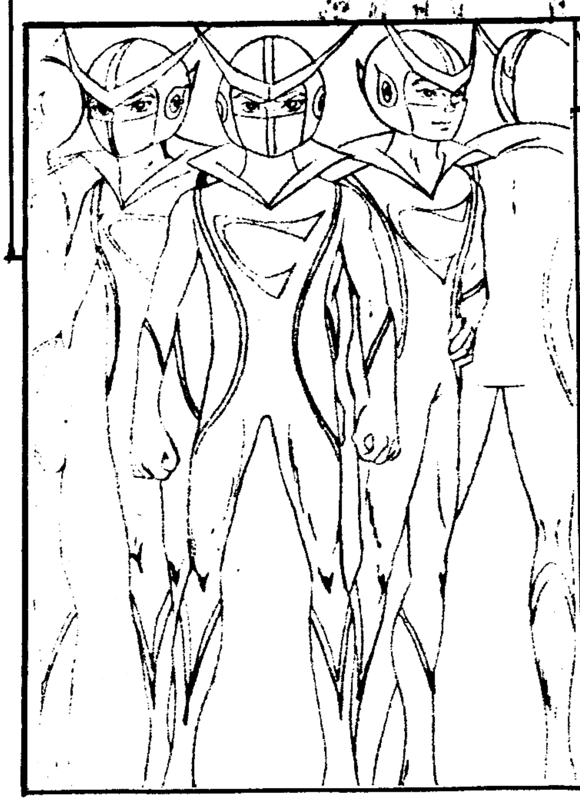
現在テレビや映画でSF物が人気を呼んでいる。書店でもかなりのSF物が青少年に買われている事を見ればその人気がわかろう。

だが現在の多くのSF物は楽天的な科学万能の立場に立った作品である。科学は人類を幸福にすると共に、公害で人類を滅亡させる危険をも孕んでいる。そこで科学の本質をえぐり、科学と人間愛をドラマチックに絡ませた本格的SFアニメを企画した。

科学が進歩発展するに比例して、公害が進みゆく地球。だが、人間の生活環境が悪化してもロボットであるブライキング達は無縁である。そうした中で、ブライキングは人類征服を意図する。それを阻止しようと、東博士は我が子を新造人間キャシャーンと化した。キャシャーンは人間に憎まれるロボットになり乍らも、人類の平和の為に斗うのである。その孤独な使命に、上月ルナが愛と勇気で協力する。

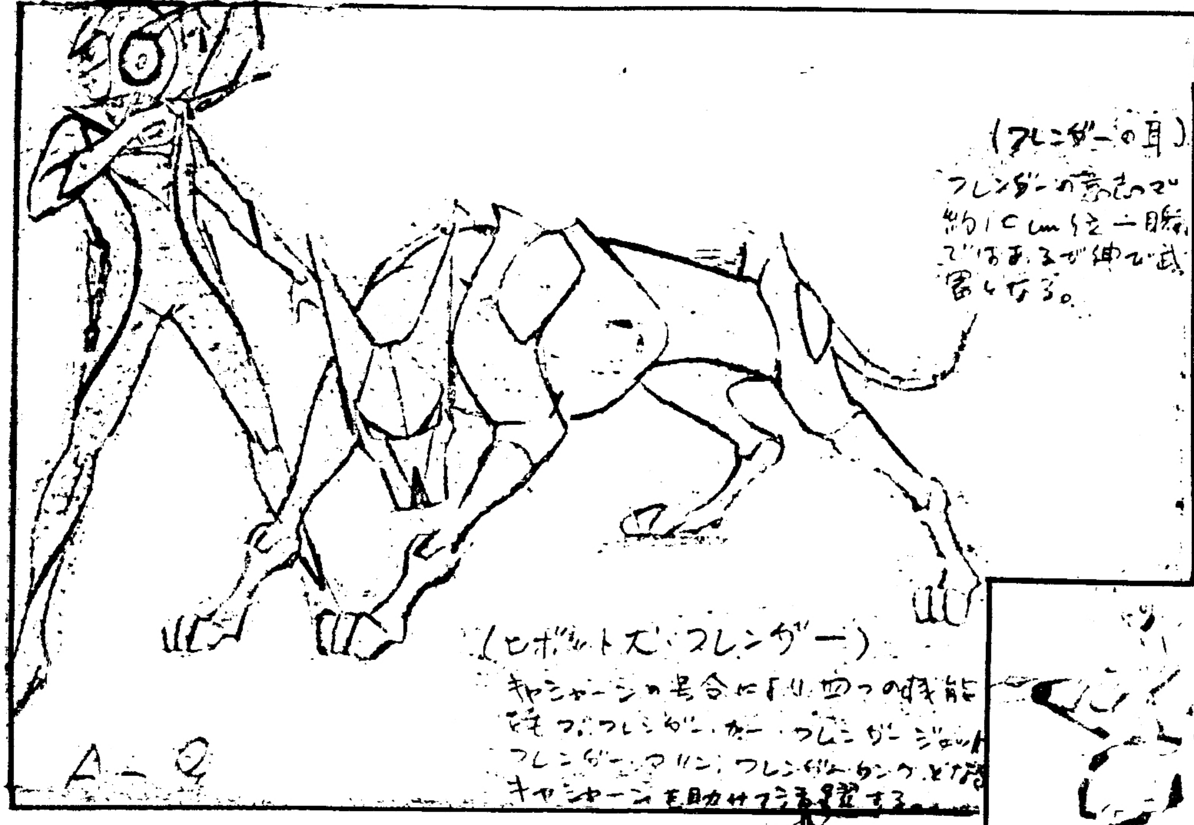
◀東鉄也（キャシャーン）

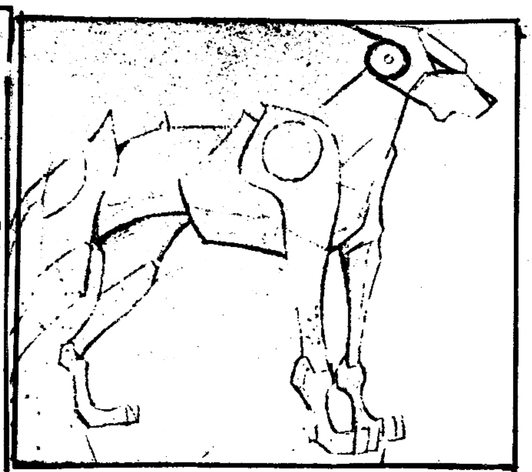










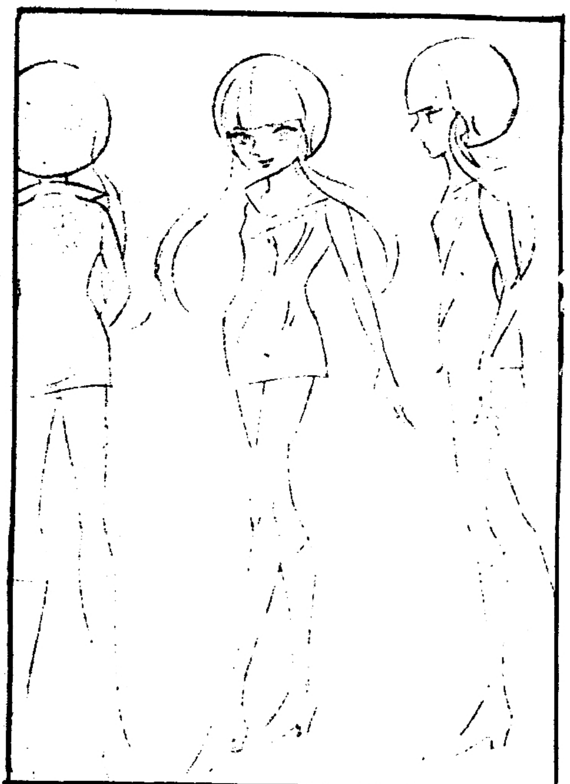


▲フレンダー
（ラッキー）

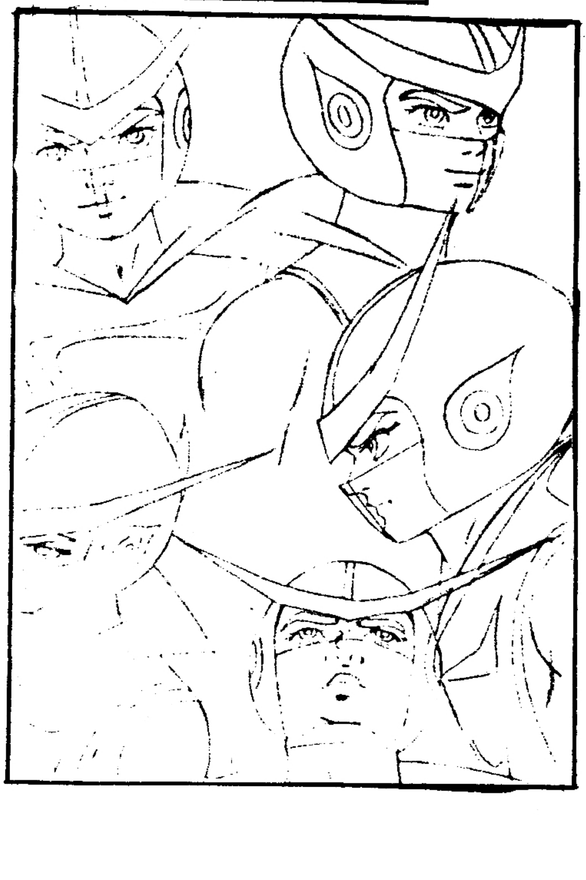


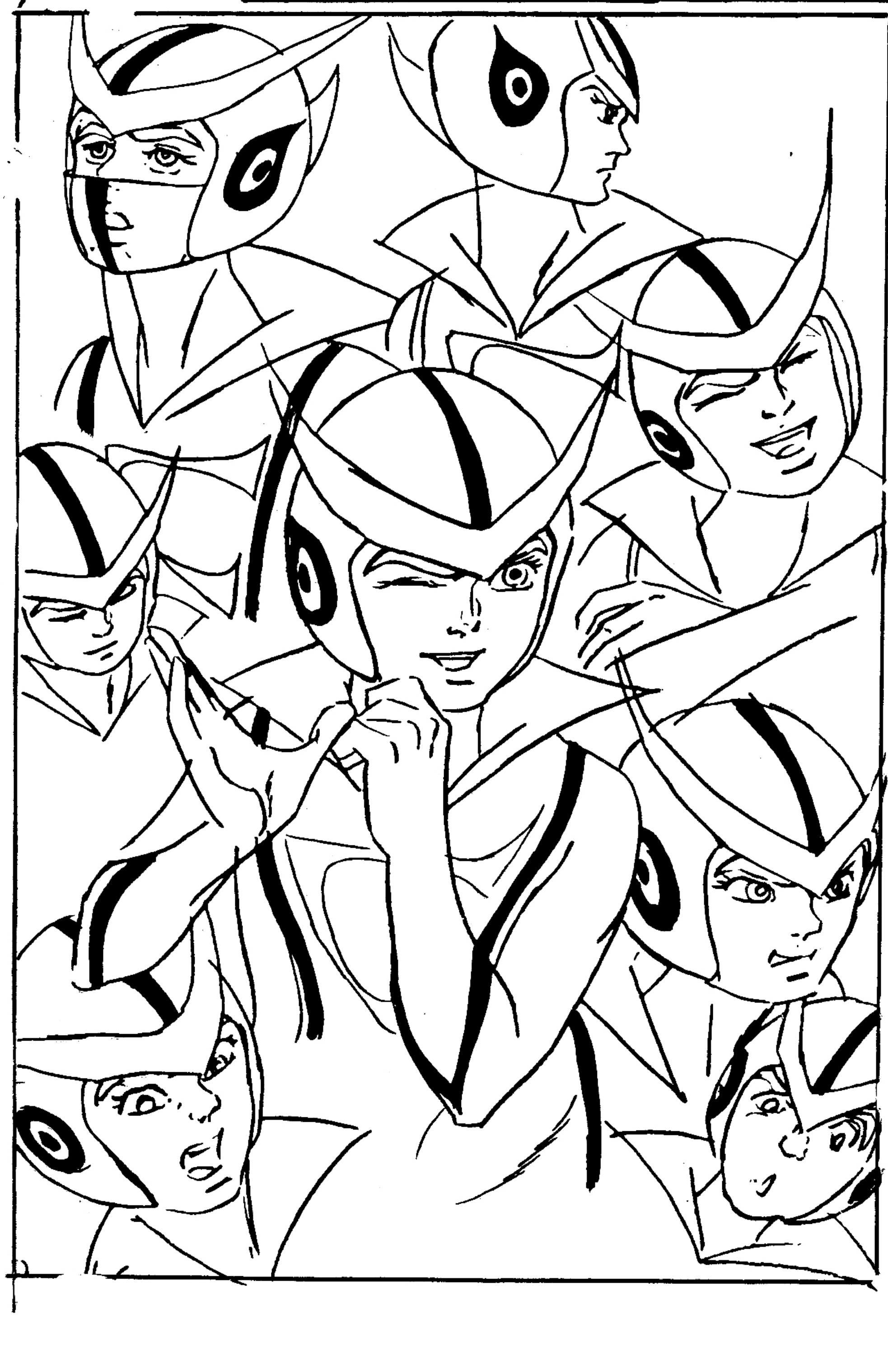


▼上月ルナ



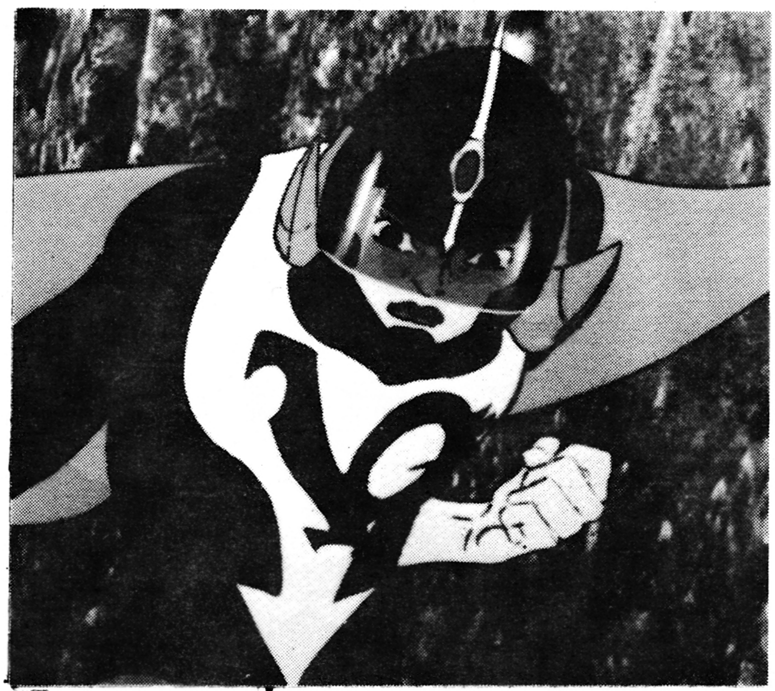
▶キャシャーン（表情）

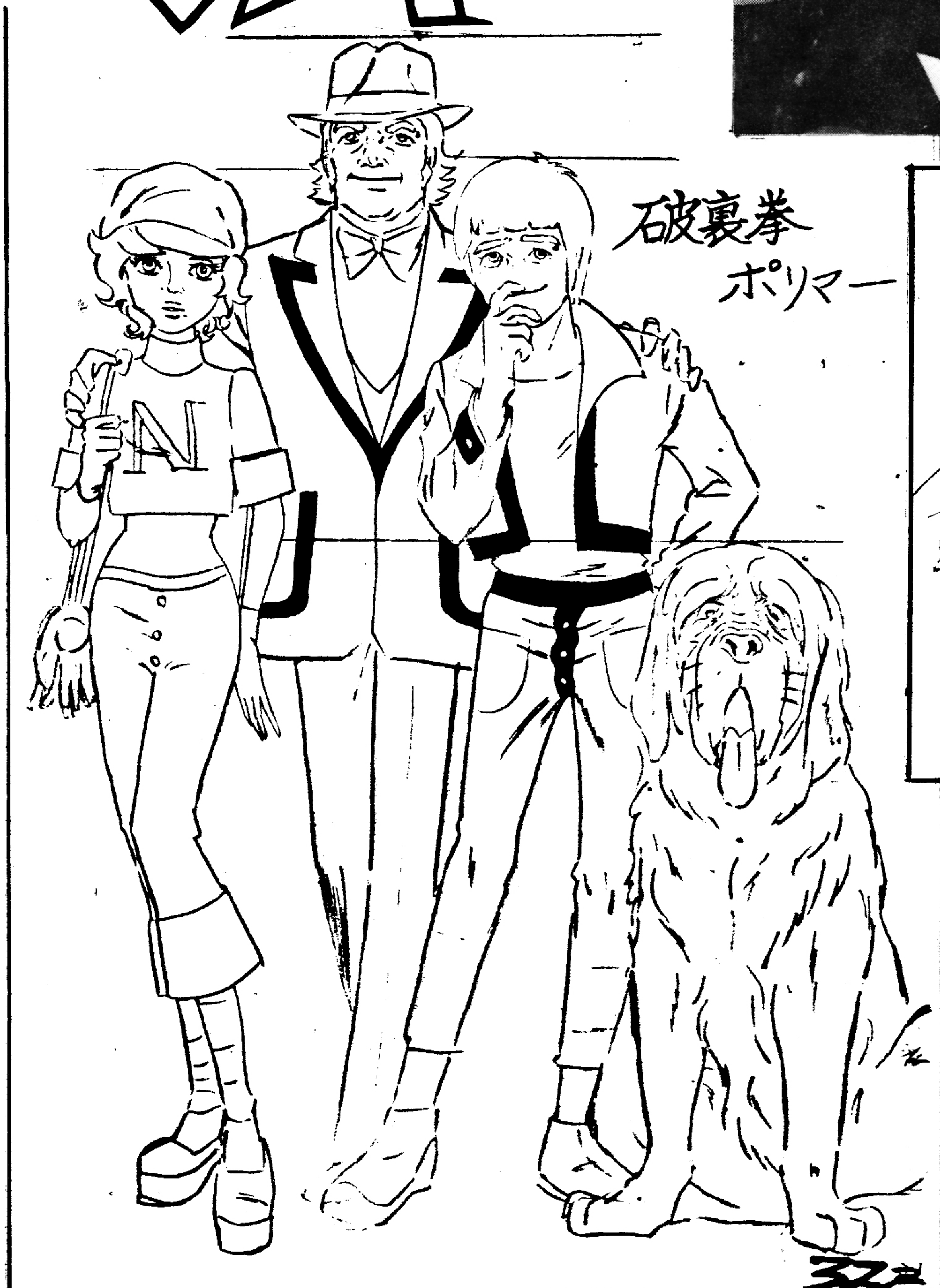


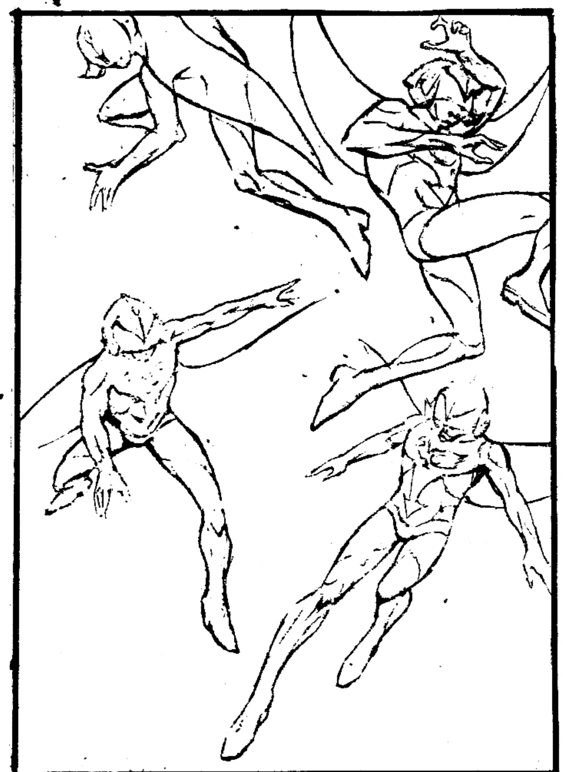


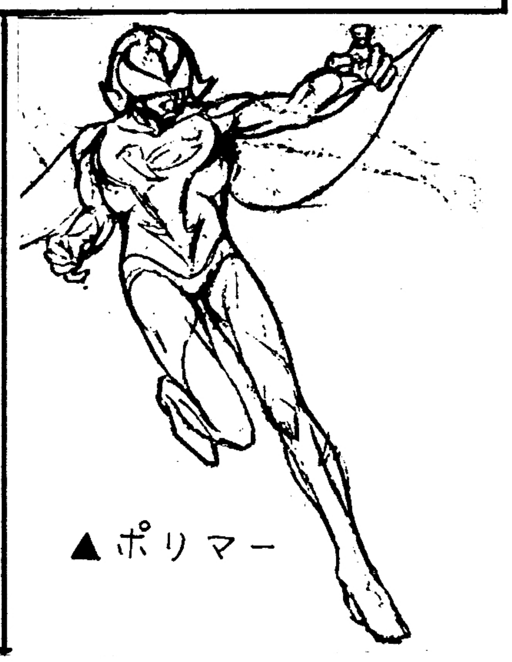
はりけん

破裏拳ポリマー









▲ポリマー

企画意図

実写にしろ、アニメーションにしろ、映像である以上、視聴者を未知の世界に引きずり込まなければならない。従来の"変身もの"は主人公が変身した際に、別の生物体やメカニックに変わるのがほとんどだったが、本作品の主人公はふだんの姿からアクションしやすいスーツに変わり、闘う機能を身につける。そして"転身"した主人公は、新拳法"必殺幻影破裏拳"、"天空蹴り"、"真空片手独楽"、"反動三段蹴り"等の体術を駆使して、世界各国に勢力を伸ばす悪を倒していく。加えて主人公を取り巻く登場人物がかもし出す、笑いとペーソスがアクションによる緊張感を柔らげていく。

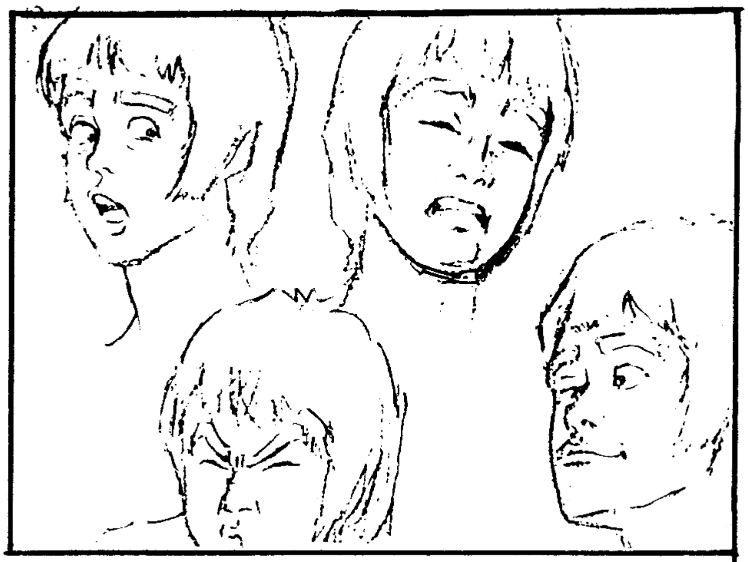


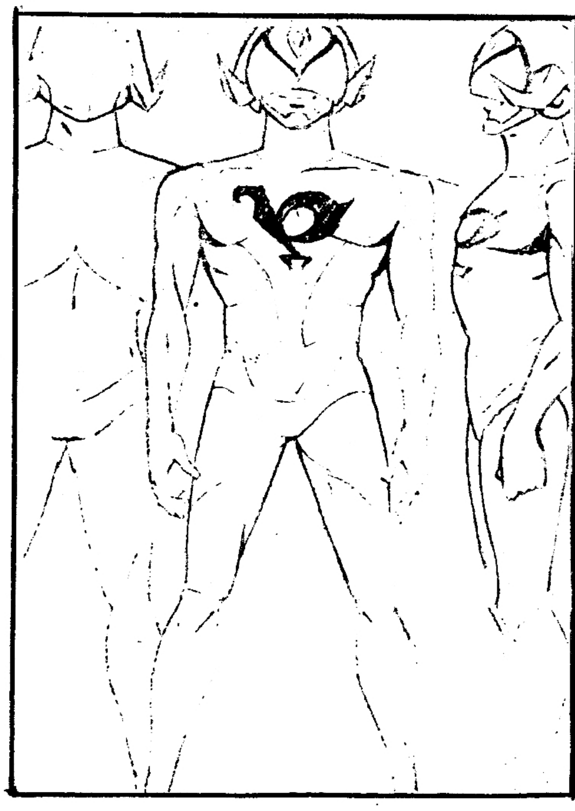


鎧武士（ポリマー）



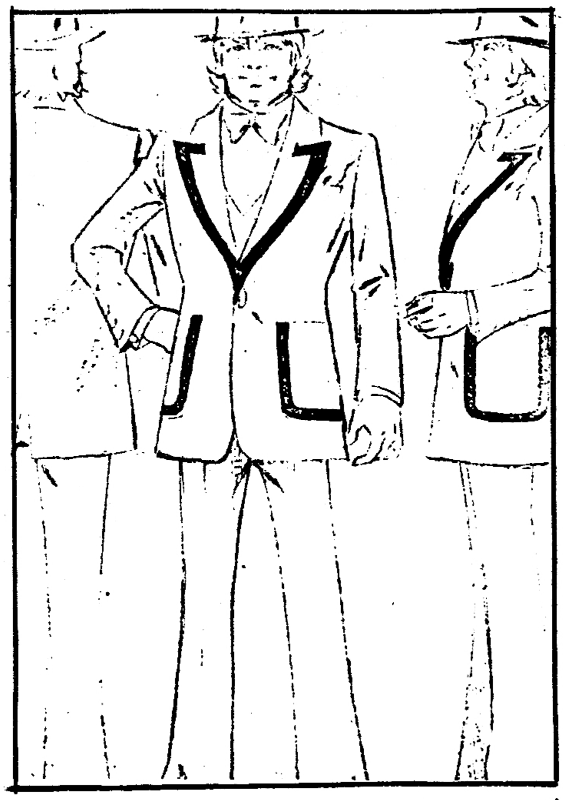










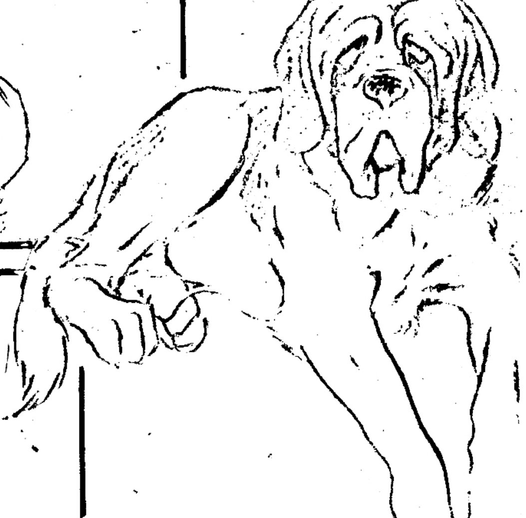






◀車錠（探偵長）





▲男爵



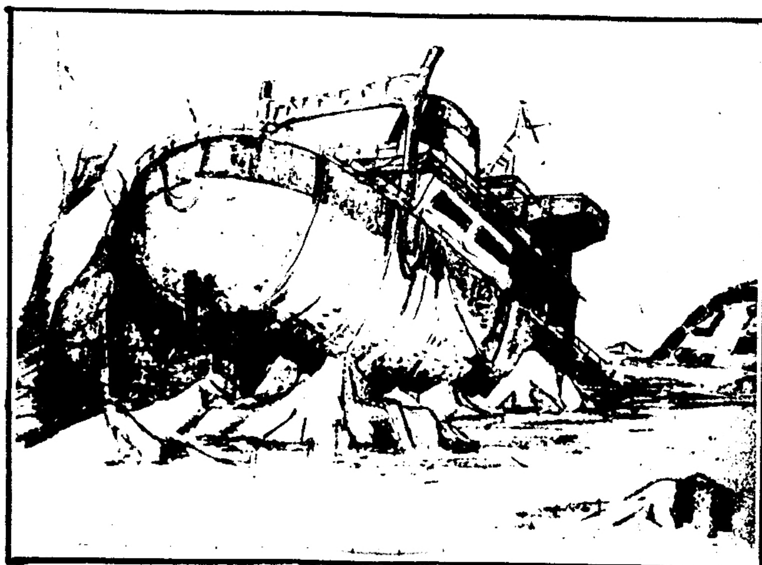
▲南波テル



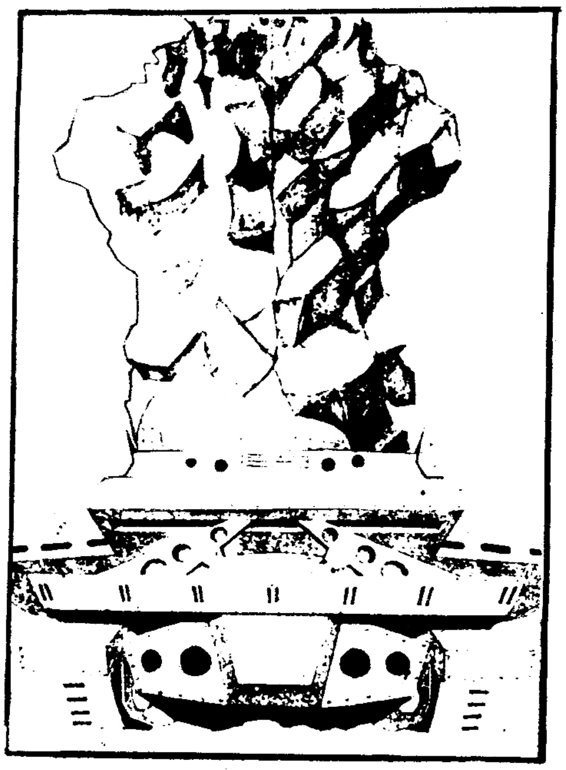


▶鬼河原虎五郎（国際警察長官）

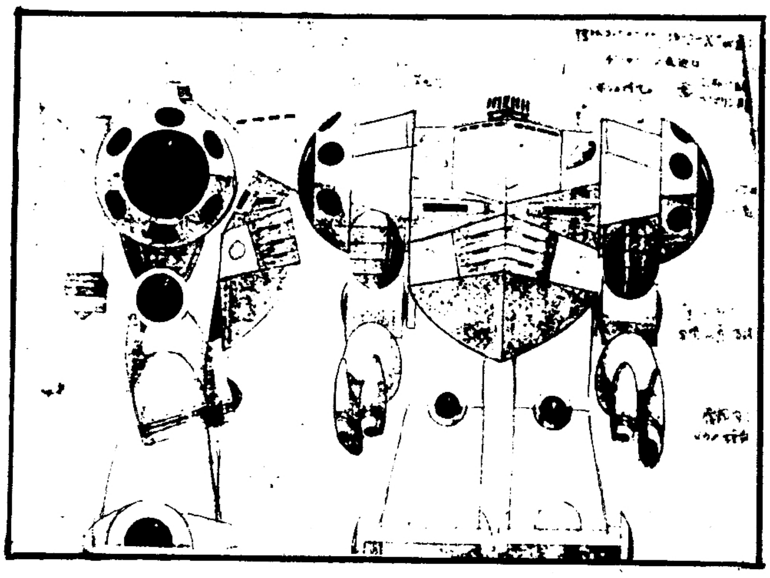
ゴワッパー5 ゴーダム



▲沈没船

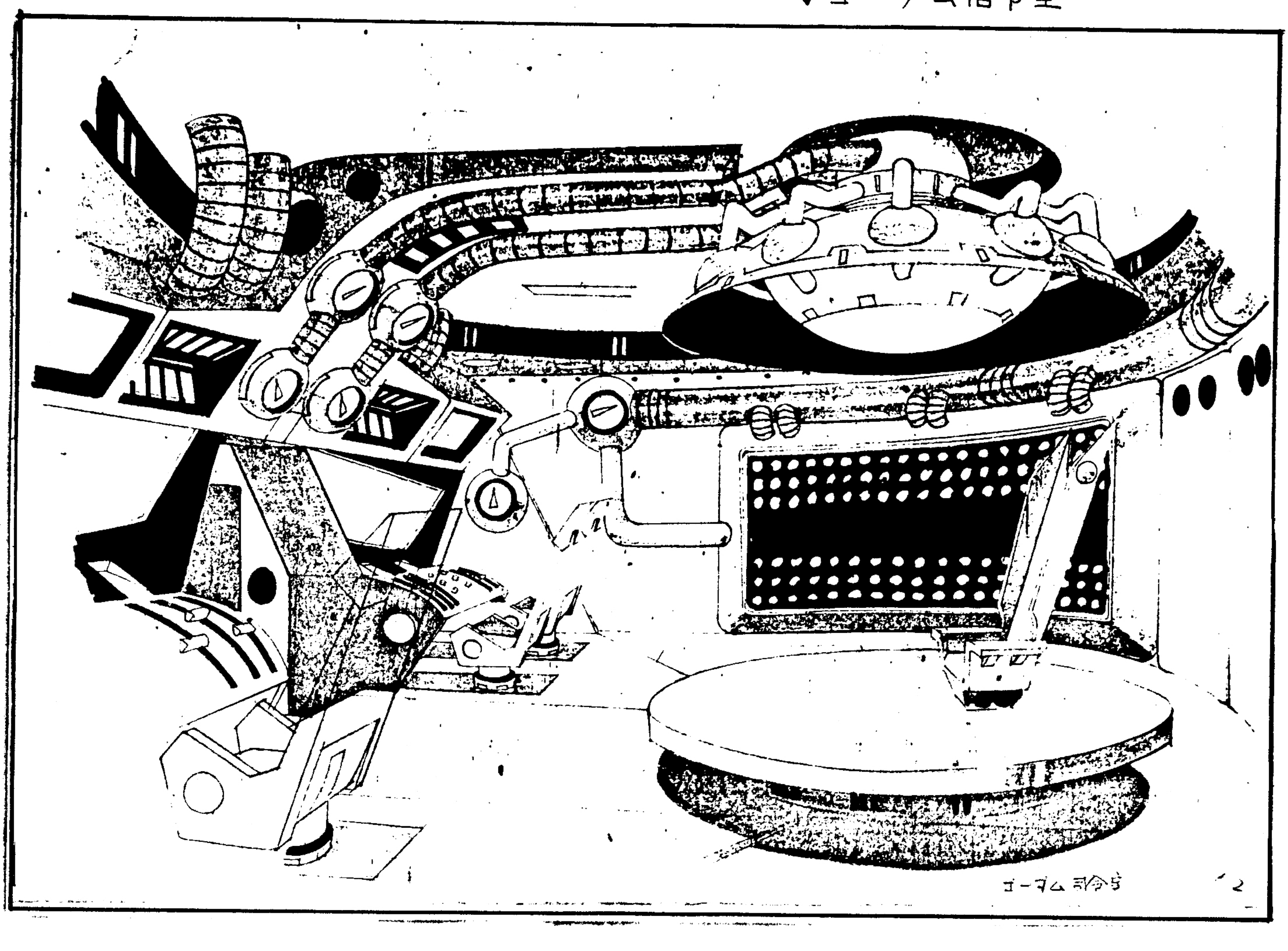


◀奇人島全景



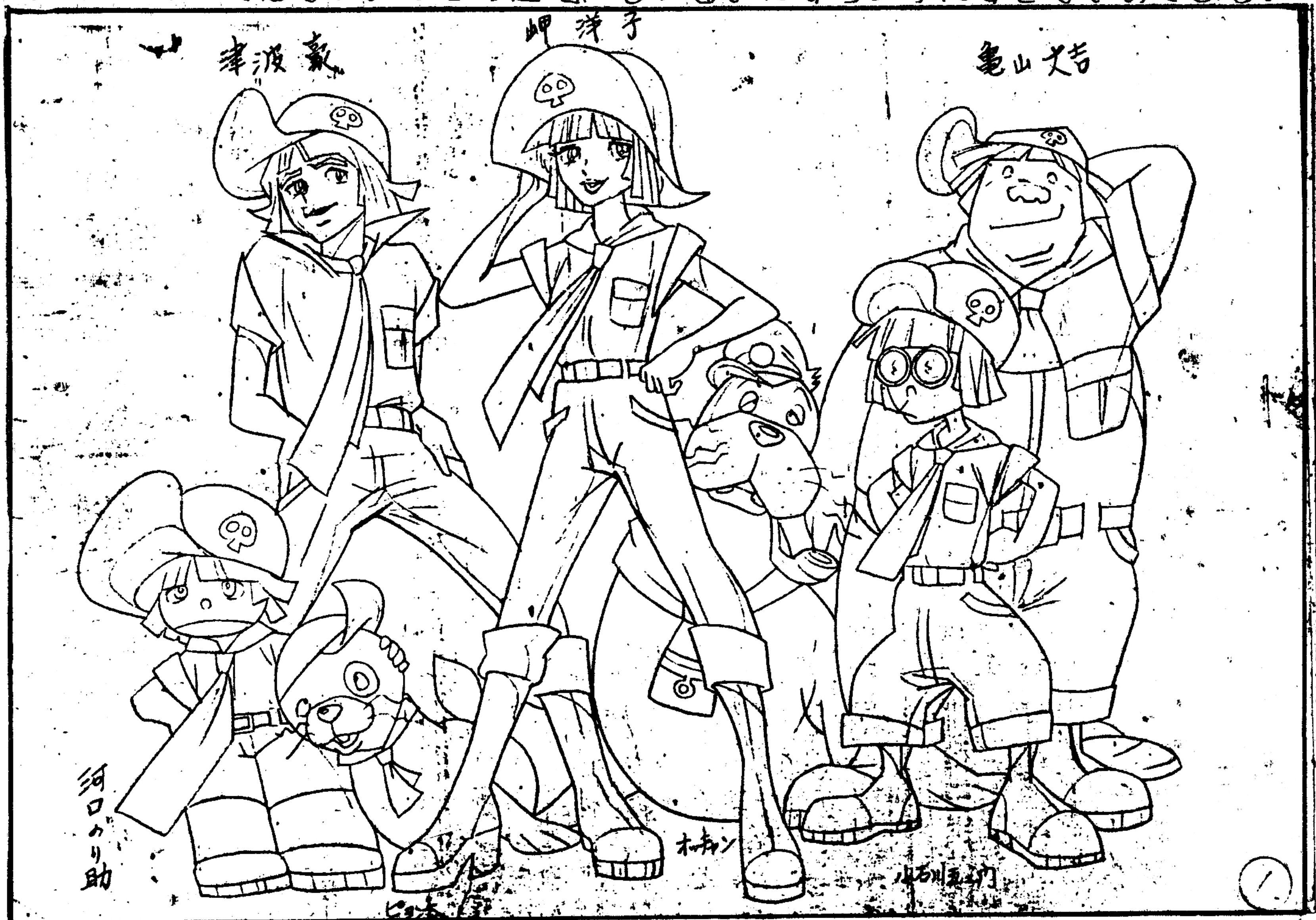
◀ゴーダム

▼ゴーダム指令室



企画書より

　最近、理由の判らない怪奇現象が頻繁に続発したり、また、それらの事件を扱った読物が子どもたちの人気をさらっている。例えばUFOの出現、死火山の突然の爆発、地盤沈下、バーミューダー海域の謎等々…。だが、それらの解決の糸口は全くない。ただ謎・謎・謎……である。
　そこでその謎の解明の糸口を地球空洞説に求め、当作品「ゴワッパー５ゴーダム」を企画した。
　この作品は、団地に住むワンパクどもが、ふとしたことから無人島に設置された"ゴーダム"という指令コンピューターを発見したことから、地球上のあらゆる怪奇現象の原因が地底魔人の仕業であることを知り、共に結集して地底魔人と対決するというもの。だからといって、彼らゴワッパー（５人のワッパども）は、決してスーパーマンではない。どこの団地にもいるいたずらっ子にすぎないのである。

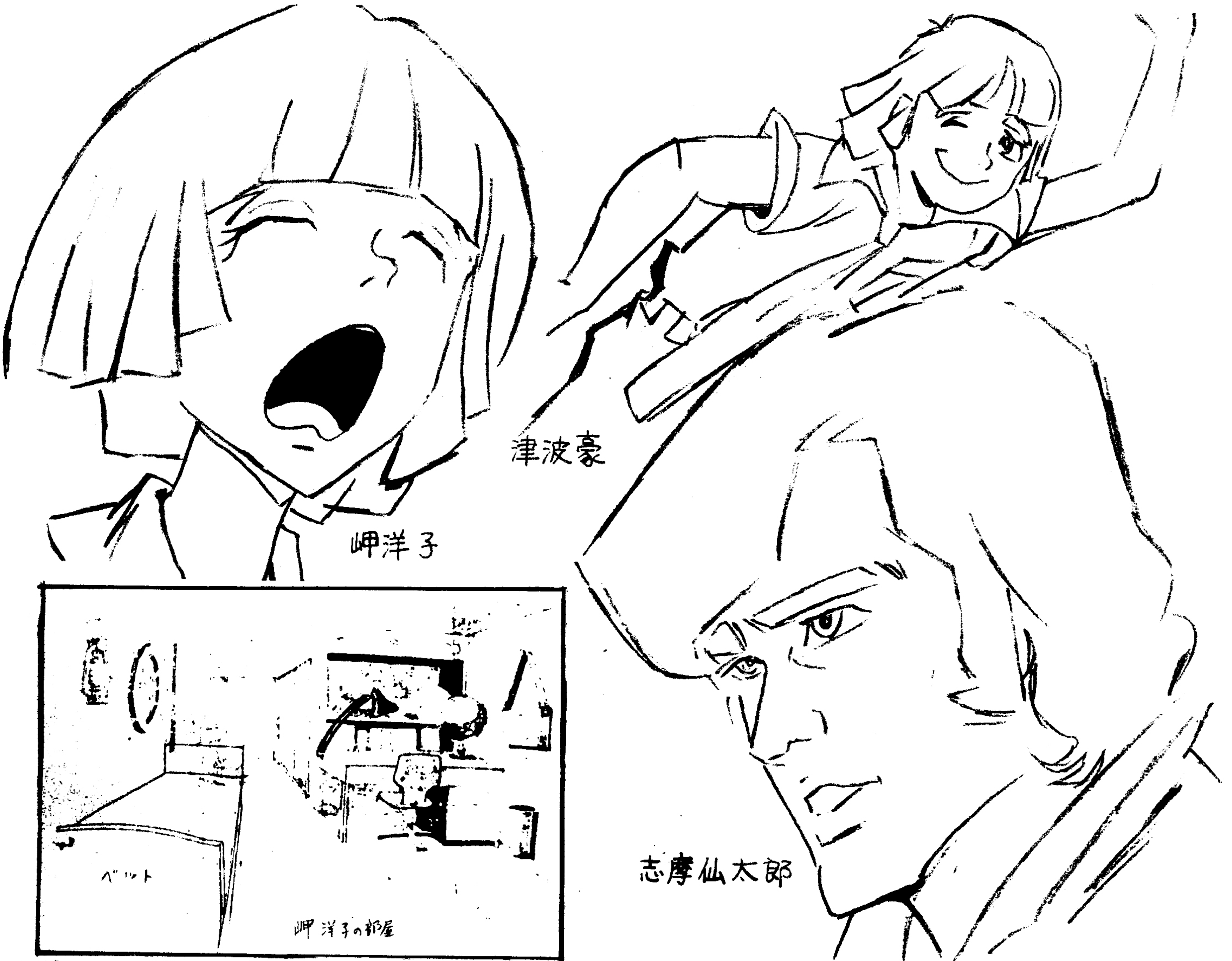






▲津波豪と亀山大吉

◀岬洋子


津波豪
岬洋子
志摩仙太郎
ベット
岬洋子の部屋

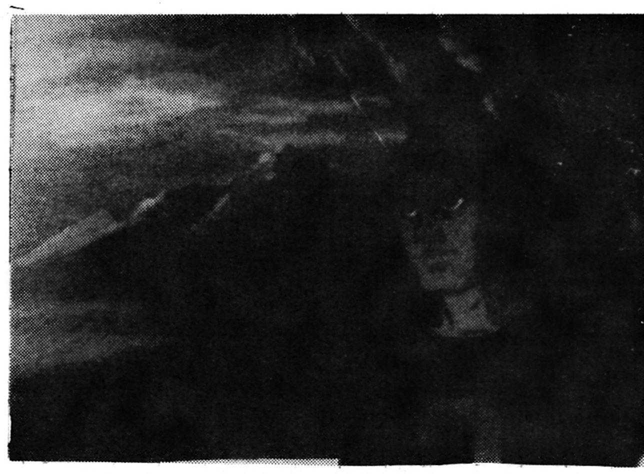

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z
地底文字

タツノコ a la carte





お前は熱い心と
哀しみを抱き
さながら己を焼き尽くす
火の鳥の如く翔ぶ
果てしなく続く戦いの雲間で
死してはじめて
その翼を休めるのだ





▼ガッチャマン シナリオ
「バードスタイルの秘密」
（カットされた部分）

カッツェが入って来る。

彫刻家「（恭々しく迎えて）ご覧下さい、カッツェ様。私達が精魂こめて造り上げた完璧な芸術作品です」

と彫像の除幕式。——中から裸のジュンが、いやジュンそっくりの彼姿をした人形が現われる。

カッツェ「よくやった！（頷いて）これを着せろ」

と縞のジーパンなどを渡す。

それを着せつける彫刻家達。

造形学者「（得意げに）いかがですかな、カッツェ様」

カッツェ、見守る。その彼姿は益々本物のジュンに似てくる。

カッツェ「美事だ！」

26 同・作戦指令室

ブラウン管の総裁X、カッツェに

総裁X「出来たか、カッツェ？」

カッツェ「はい、総裁のご命令通り致しました所 傑作が完成しました」

総裁X「よろしい。直ちにシンデレラ作戦を開始せよ！」

▼ポリマー シナリオ「稲妻怪人ピカデール」（一部）

10 [illegible]研究所（夜景）

[illegible]に包まれた[illegible]。

11 全・玄関口

警笛が激しい。

そこへ、パトカーが着き、警視とデレット警部が、[illegible]で降りて来る。

敬礼する警官一同へ——

警官(一)「あッ、[illegible]！」

警視「稲妻怪人が、[illegible]わしへ挑戦状を叩きつけて来たのだ。[illegible]もっと人員をふやせ」

警官(一)「はッ」

走ってパトカーへ連絡をとりに行く。

× × × × ×

(8)

[illegible]平・ベンチに[illegible]

平「（低く）……強くなりたいなァ」

寂しく[illegible]を眺める。

夕焼けが美しい……。

平 トコンと[illegible]……。

「そんなに強くなりたいかね」

誰かが話しかける。

平「ああ、強くなりたいよ……」

ボンヤリと応えて[illegible]

いる。

平「う……あんた誰れ、どこから」

老 博士「そうだ、これをあげよう」

と、[illegible]ヘルメットを差出す。

平「（受取り）……こ これは？」

老 博士「ホラメットというんじゃ」

(9)

平「ホ、ホラメット……」

老 博士「これを頭に被り、変身ホラマーと唱えれば、あんたもホラマーになれる」

平「ホラマーに……（驚いて）す、凄え。じゃ、どんな悪人にも負けない、ポリマーみたいな男になれるんですね」

老 博士「ポリマー以上じゃよ」

平「バ、バンザイ!! お、俺はホラマーだ」

とホラメットを[illegible]。

平「変身 ホラマー」

唱えてみる。

[illegible]、ホラメットは平を包み、[illegible]のホラマーと化す。

平ホラマー「（有頂天）ウヒャーッ、なったなった、ホラマーになったぞ」

老博士を見るが、既に老博士の姿はない。

平ホラマー「フーム あのお爺さんは、[illegible]つたんだ、やるぞ！」

勇気に燃える。

と、[illegible]。

(10)

12 [illegible]事務所・前

平ホラマー「[illegible]」

だが、ハッとする。

平ホラマー「しまった、[illegible]」

見る。

平ホラマー「ホラマー戻れ！ ホラマーテンア！ おいらはホラマー！ ホラマーどうした、ホラマー変身！」

[illegible]

遠ざかってくと

平ホラマー「オラマー[illegible]……」

と、一瞬、元の姿に戻る。

ポカンとする。

ホラメットを[illegible]。

[illegible]

(11)

タツノコ16年の歩み

1962年

10月　会社創立（19日）

1963年

10月　TVアニメ宇宙エース制作開始

1965年

5月　宇宙エース　フジTV系放映開始



1967年

4月　マッハGoGoGo　フジTV系放映開始

6月　宇宙エース（SPACE ACE）
オーストラリア・ニュージーランドに輸出

10月　おらあグズラだど　フジTV系放映開始

1968年

1月　マッハGoGoGo（SPEED RACER）
オーストラリア・ニュージーランド・南米諸国・ホンコン
インドネシア・アメリカ・西ドイツ・スイスに輸出

2月　宇宙エース
タイ・ホンコン・アラブ連合に輸出

4月　宇宙エース　南米諸国に輸出

8月　宇宙エース
シンガポール・マレーシアに輸出



10月　ドカチン　フジTV系放映開始
おらあグズラだど（GUZURA）
南米諸国・オーストラリア・ニュージーランド・タイに輸出

12月　マッハGoGoGo
タイ・シンガポール・マレーシアに輸出

1969年

4月　紅三四郎　フジTV系放映開始

10月　ハクション大魔王　フジTV系放映開始

1970年

1月　ドカチン（DOKACHIN）紅三四郎（JUDO BOY）タイに輸出

2月　ドカチン・紅三四郎　ホンコンに輸出

3月　紅三四郎　南米諸国に輸出

4月　みなしごハッチ　フジTV系放映開始
第一回富士フィルム技術賞受賞（紅三四郎）

6月　中央児童審議会推薦を受ける（みなしごハッチ）

9月　みなしごハッチ（HONEY BEE HUTCH）
ホンコンに輸出

10月　いなかっぺ大将　フジTV系放映開始

12月　日本視聴者会議より表彰を受ける
（みなしごハッチ）

1971年

1月　ハクション大魔王（WONDERFUL GENIE FAMILY）
タイ・南米諸国に輸出
カバトット　フジTV系放映開始

2月　マッハGoGoGo　オーストラリアに輸出

3月　宇宙エース　ホンコンに輸出



4月 「アニメンタリー決断」 日本TV系放映開始
第2回富士フィルム技術賞受賞(みなしごハッチ)
5月 児童福祉文化賞奨励賞受賞(みなしごハッチ)
10月 みなしごハッチ 西ドイツに輸出

1972年

1月 樫の木モック フジTV系放映開始
日本コロムビアレコード、ゴールデンディスク賞・ゴールデンヒット賞受賞(みなしごハッチ)
5月 第12回日本放送作家協会賞受賞(みなしごハッチ)
カバトット(HYPPO & THOMAS) 南米諸国に輸出
10月 科学忍者隊ガッチャマン フジTV系放映開始
かいけつタマゴン フジTV系放映開始

1973年

4月 けろっこデメタン フジTV系放映開始
8月 マッハGoGoGo スペイン・ポルトガルに輸出
9月 カバトット イギリス・カナダ・スイス・オーストリアに輸出
10月 新造人間キャシャーン フジTV系放映開始

1974年

4月 新みなしごハッチ 毎日放送系放映開始
みなしごハッチ 韓国に輸出
6月 全国放送愛好会より感謝状を受ける(新みなしごハッチ)
7月 みなしごハッチ タイに輸出
10月 破裏拳ポリマー NET系放映開始
てんとう虫の歌 フジTV系放映開始
ウリクペン救助隊 フジTV系放映開始

1975年

7月 宇宙の騎士テッカマン NET系放映開始
10月 タイムボカン フジTV系放映開始

1976年

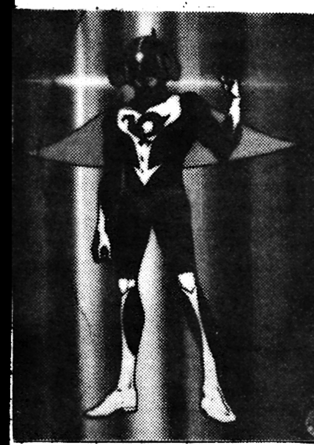
4月 ゴワッパー5ゴーダム NET系放映開始
10月 ポールのミラクル大作戦 フジTV系放映開始

1977年

1月 ヤッターマン フジTV系放映開始
全国放送愛好会賞受賞(ポールのミラクル大作戦)
9月 吉田竜夫氏、肝臓ガンのため逝去(5日)
10月 風船少女テンプルちゃん フジTV系放映開始
全国放送愛好会より感謝状を受ける(風船少女テンプルちゃん)
一発貫太くん フジTV系放映開始
とびだせマシーン飛竜 東京12ch系放映開始

1978年

7月 劇場用ガッチャマン全国公開
10月 新ガッチャマン フジTV系放映開始






笹川ひろし氏にインタビュー



―― まず、総監督をなさった「新造人間キャシャーン」についてお聞きしたいのですが、企画意図というようなものは。

笹川　それは商品ということは別にしてね、作品だけのことを言えば、やっぱり何ていうんですか、ホラ、人間の変身願望というものがあるでしょう。変身というと、元に戻るでしょう。また簡単にね。キャシャーンの場合、戻れないわけですね。そういう場合どうするか？ちょっと気がつかないけれど、もし変身しちゃってね、やっぱり元へ戻れないと困るわけですよね。変身願望っていうのは誰にでもあると思うんですよ。仮装なんてやるでしょう。ああいうの楽しいでしょう？楽しいっていうのは、元に戻れるからで、安心してやれるけれど、元に戻れなかったら大変でしょう。そういう〃もしも〃そうなったらどうかなぁ……ということね。

　それからもう、機械文明が進んで、それによって人間がどういうふうに変わるか。その機械のために人間がやられてしまう、あわててそれを元に戻さなければならなくなる。そういうまぁ気取って言えば文明批判みたいなものがあるんじゃないですか？それと、やっぱりアクションもので、ストレス解消みたいなものね。人間だと、血が流れるから殺伐になるでしょう？それが鉄だと割れても無機質のものですからね、あんまりそうは感じないでしょう。それで許されることがあると思うんですよ。武器を使わずに素手でやる所ですね。それをわりとリアルにうちのキャラクターは描いてますね。まぁ大げさに言えば文明に対する風刺ですね。それと人間の変身願望ですか？そのへんが地球を守るガッチャマンとちょっと違うんじゃないかな。ガッチャマンっていうのは外からの敵に対して、というわけで、こっちの場合は人間がつくりあげたものがもし反抗してきたら、というそこらへんの違いなんですね。

―― 変身っていえば、ガッチャマンも変身しますね。

笹川　キャシャーンの場合１回だけですよ。１回変身しちゃったらそれまでで、最終回でも元に戻していないでしょう？

―― あの東鉄也の肉体の方はどうなったのでしょう？

笹川　いやぁ、その辺が困っちゃってね。魂みたいなものが移動するとしたら、肉体は当然あるわけでしょう？これが困ってね。具体的にしていくとね。だからあまりはっきり表現していないでしょう。器があって魂が動くんだから……答えろって言われれば、肉体はあるんじゃないですか？冷凍かなんかで。その辺はあまり追求しないでほしいんですよ。（笑）それとね、どうもベトナム戦争みたいになってくるんですよ。難民がどうのこうのと。あまりベトナムのように難民問題なんかで苦しんでるものになると、ＳＦじゃないんですよ。戦争ものになってしまうんですね。非常に暗いイメージになってきますね。それがまた観ていていいって人もいますが。

―― そうですね。

笹川　気がついているかどうか…所々に笑いというものも入っているんですよ。例えばブライキング・ボスが着物を着たり絵を描いたり。僕はギャグ・メーカーですからね。やっぱり一部の人にうけても、ＴＶではそれではいけないんですね。楽しいシーンもなければね。やりすぎるとまたいけないんですが。笑いと悲しみというものは、近いものなんですよ。そんなに離れていないんです。気をつけて観ていると、そういう笑いの場面もあるんですよ。いたずらみたいにチョコチョコってね。

―― キャシャーンはもっとＳＦ味の強いものにしたかったとおっしゃいましたが、その場合はどのように？

笹川　やっぱり機械と人間の違い、というものをもっとね。敵の攻撃の仕方もよりＳＦ的にして、人間を悩ます頭脳プレーがほしかったね。機械じゃなきゃできないような計算しつくしたものが。

―― それでは、アンドロ軍団の攻撃をうけた人間の苦しみや悲惨さ、というものは……。

笹川　いや、それも必要だと思いますけどね。

―― それよりもキャシャーンとアンドロ軍団の機械同志の……。

笹川　頭脳合戦がしたかったの。それが肉体で戦うようになってしまってね。戦火に追われてどこにも逃げ場がなくなって……家を破壊し街を破壊し、何故破壊するのかということになってくるんですよ。つきつめていけば。人間の真似をするならば、人間を追い出してそこに住めばいいんでしょう？こういうのをやってるとよく矛盾があるんですよ。





── ところで、笹川先生はキャシャーンの他にタイムボカンやヤッターマンの総監督もなさってらっしゃいますが、あのタイムボカンというのはどのような主旨のもとに企画なされたのでしょう？

笹川　あれはね。今までウチのガッチャマンなどをやってると、他でメカ物をボンボン出してくるようになったんです。昔メカ物なんてなかったんですが、メカが出てくればメカ物っていわれるようになってメカ自身が主役になってくるでしょ。

ウチでやってもメカ物といわれるわけです。ウチは違うんだといってもね。それだったらメカニックを使って笑わせることはできないか？──という、それがそもそもの発想ですね。それまでギャグ物というと、「オバケのQ太郎」とか、「いなかっぺ大将」とか……日本のギャグっていうとそういう日常的なものだったわけです。ところがやり出したらふざけるんじゃないですか？といわれましてね。よく聞いてると、今のメカ物にしなさい、というわけです。困りましてね。いや、これはそういうものじゃなくて、これで笑わそうという試みで、まあ、もう少しみて下さい、ということで。1ケ月半ぐらいしたら、だんだんみてる人もわかってくださったようです。これはまともなアクションものじゃないんだ、と。

── あのおだてブタなんていうのは一体どなたが……。

笹川　あれは僕ですよ。あれは考えたっていうんじゃなくて昔からあるんですよ。

── じゃ、なげきブタっていうのは？

笹川　なげきブタっていうのは、あれはこっちで完全につくったものです。

── あのヤッターマンに出てくる写真というのは？

笹川　あれはもうそこらへんの人で……手近な所に誰かいないか、ということで、あれはヘンな感じする？他のものじゃちょっとできないだろうね。作中で電話がかかってきたりね。

── あの電話の名前というのは？

笹川　いや、あれは本当のもあるんですよ。例えば葉書できたものなど。電話の内容というのは一応ストーリーやセリフとして脚本化されてますが……。

── あのヤッターマンの毎回のギャグというものはどこからお考えになるんでしょう？ドロンボーの商売にしろ、今週のビックリドッキリメカにしろ……。

笹川　あれも大変なんですよね。すぐ1週間が過ぎちゃうから。もうネタがつきてきたーというか。

── ドクロベエの正体っていうのはもう設定してあるんですか？

笹川　ありますよ。正月に終わる予定でラスト前を書いたんですが、もっと続けろ、ということで何回もおわりの1本までかいて……正月まで続いて2年になりますね。まだ続くんじゃないですか？もうそろそろ第3弾にしたいんですが。タイムボカン第3弾という企画はあるんです。

── 悪役はまたあの3人が……。

笹川　そうですよ。

── ボヤッキーの出身地の会津若松というのは、あれは笹川さんの……。

笹川　ちょっといたずらしたらあなっちゃったんですよ。

── じゃ、あのお花ちゃんというのは？

笹川　あれは冗談ですよ。みんな。そういういたずらは楽しいですよ。だから気に入らない人をワルの顔にしたり……。

── あの、そういう登場人物というのはその中にスタッフの方がいらしたりするんですか？

笹川　いますよ。

── 笹川さんは？

笹川　顔が似たのが出たことはありますよ。ヤッターマンっていうのはいろんなことができますから、そういう点では視聴者も参加している気分になるんじゃないですか？ハガキを読みあげたり。だから、断えずなんかないかなーっと思っててね。考えてるんですよ。

── 「タイムボカン」でコンピューターアニメをお使いになりましたが。

笹川　やっぱりSF物にはもってこいなんじゃないですか。コンピューターアニメというのは。「テッカマン」のオープニングにも使いましたし。タイムボカンにはもったいなかったんじゃないかな。ああいう映像はクールでしょう？今度のガッチャマンパート2で少しやるかも知れません。今度僕が担当しますから。いや、鳥海君にまたガッチャマンやるんだよ、と言ったら、私は燃えつきましたって言われてね。1回昇ったやつをまた昇るんですか──と。2回目というのは良くてもともとで、何かにつけて文句をいわれるでしょう。前と違うとか。今のアニメーションの業界の現状では、これだけ番組がありますからね。昔と比べて条件が倍くらい悪くなってきてるんですよ。だからあれだけ鳥海君がパート1でやったものがパート2で無惨にも崩れるのではないかという不安がみんなにあるわけなんですよ。それだけに恐いんです。そこは皆さんに理解してもらいたいんですね。できるだけ前作に劣らないように全力投球してるんですが……作画監督の宮本さんも戻ってくれましたからね。みんな前にやってた人たちは恐しさを知ってるわけです。またそのうちみんな参加してくれるんではないかと期待していますが。

新ガッチャマンを聞く



――笹川総監督に直接インタビュー

―― シナリオは今、何話くらいまで……。

笹川 4話から5話くらいじゃないですか？

―― パート2のメカは一新されますね。

笹川 そう、やはりすべてパート2ではパワーアップしなければね。

―― メカニックのデザインは。

笹川 大河原さんですよ。

―― みんなのコスチュームは。

笹川 バードスタイルは変わりません。普段着がちょっと……カッコいいというか、シャープになりますよ。

―― ずいぶんファッショナブルになってますが、デザインは。

笹川 天野君とかです。

―― あれからの年月―企画書では2年ということになってますが。

笹川 変わりませんね。2年だけみな年をとらせるなんて不可能ですよ。だからふれないんじゃないですか。

―― スケールは。

笹川 Xの陰謀が前作では地球征服だったけれど、それがもっと大きくなります。もっと大がかりなたくらみにね。

―― SF考証は。

笹川 もっとしっかりしたものになりますよ。

―― テッカマンのように宇宙へ飛び出すというようなことは。

笹川 そのうち出て行きます。でもあの殺陣はないんじゃないかな。

―― 普段着からバードスタイルへの変身は。

笹川 あの変身はまたやります。

―― メカ変身は。

笹川 あれはもうやりません。ああいうものはちょっと。セスナがひっくり返ってねェ……SFの先生が困ってたよ。理屈がつかないって。

―― 音楽は？

笹川 劇場用のすぎやまこういちになるんではないかと思います。オープニング等も変わります。

―― 今度の基地は。

笹川 攻撃に対して反撃可能にしてあります。

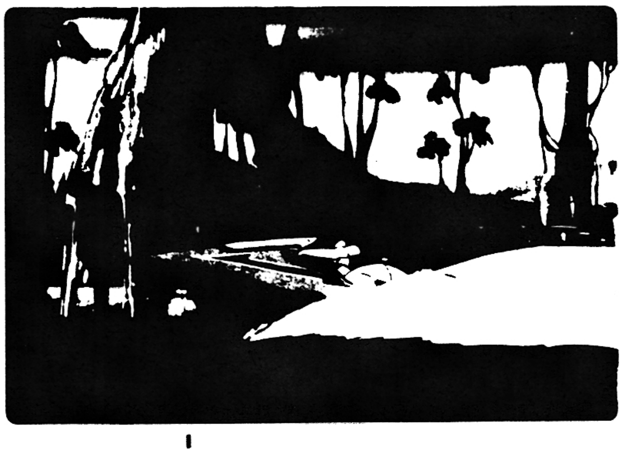
―― どこに位置しているのですか。

笹川 基地は海中にあります。空母だから、宇宙には出ません。宇宙にはもうなんかあるんじゃないですか？考えられる何年か先の未来という設定だから、ステーションとか月にも基地があるでしょう。月の上を月面車が走るくらいの未来ですね。最初は地上が舞台になります。

―― パート2の狙いは。

笹川 前作よりスケールの大きいものにすることです。孤児がどうこうというものにはしたくないですね。暗くならないようにしようと思います。







解説

昭和４０年の「宇宙エース」を皮切りに、竜の子プロは数多くの様々なアニメを生み出し、私達に与えてくれた。

その竜の子アニメには、「ドカチン」等のギャグを主体とした作品、及び名作「昆虫物語みなし子ハッチ」をはじめとし、「風船少女テンプルちゃん」に至るまでのファンタジックなメルヘン的アニメがある。

しかし、何と言ってもその魅力は、第２作でガラリとアダルトな絵柄に変わった「マッハＧＯＧＯＧＯ」に始まるシリアスなアクションものの作品にあろう。

竜の子プロの代表的作品に挙げられる「科学忍者隊ガッチャマン」もその系譜をひいている。

マッハのカーアクションに紅三四郎のボディアクションが加えられ、さらにＳＦ的要素をも加味されたこの作品は、幅広い年齢層の人気を集め、娯楽作品としても申し分ない。が、単にそれのみにとどまらず、人間のドラマとしても深い内容を持っている。

一般に竜の子プロのアニメには、問題意識を伴った作品が多いが、このガッチャマンでは、何よりそのキャラクターの魅力が大きい。

単なるスーパーヒーロー的主人公ではなく、人間としての苦悩・葛藤といった属性が加えられ、一個の人間として描かれていたＧ１号―大鷲の健。

科学忍者隊のリーダーとしての自覚も、「父親が生きている」という言葉の前に消え、無防備な１人の若者としてホントワール国へと発った彼。

そこで父を失い、憎悪に身を焼き――、それでも彼は〝科学忍者隊のリーダー〟として生きようとした。

そしてＧ２号―コンドルのジョー。

自らに復讐者の名を符して心を鎧い、ギャラクターへの憎悪と復讐にのみ生きようとした彼。それでもその内に秘められた優しさは折にふれ表出されていた。

時にみせるその微笑のあまりの優しさには、思わず胸を打たれる。

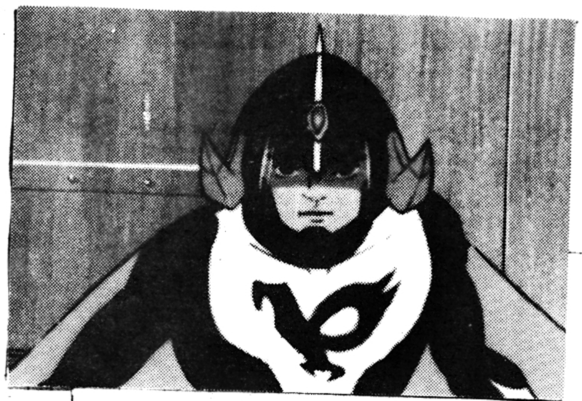
彼に与えられた残酷な運命と、彼が望んで選んだ戦いにあけくれた凄絶な生き様、それはあまりにも際だった対照を見せていたから。

何より彼らは、傷つき、血を流し、引き裂かれるような苦悩を味わいながらもなお果敢に一己が信ずる道をその強烈な意志と精神力にのみ支えられて歩み、苛酷な運命に対し、ギリギリの極限にまで追いつめられつつもすべてを賭けて戦い抜いた。そして逝った（？）コンドルのジョー。

まさにそこに人間の究極の生き様を見る思いがする。

ガッチャマンは、あえて今さら述べる必要のない程、技術的にもまたすべての面において素晴らしい作品であり、以後の他の作品に多大な影響を与えた。

そして竜の子プロもガッチャマンを引き継ぐＳＦアニメを種々生み出した。



「新造人間キャシャーン」は、新造人間として人間のためにアンドロ軍団と戦い――だが新造人間であるが故に、人間社会からは疎外されたキャシャーンの姿が竜の子独特の映像美と相まってより一層悲しい。

「宇宙の騎士テッカマン」は状況設定が地球人類が極限に追いつめられた時点であり、非常に暗いのだが、テッカマンの宇宙空間における戦闘シーンは何といっても華麗であり、まさにスペース・オペラの素晴しさを満喫させてくれた。

絵柄が非常にシリアスなわりには、内容は徹底したギャグであった「破裏拳ポリマー」そのポリマー・アクションは、まさに竜の子のボディアクションの極めつけであり、驚異的なメカ転身といい、最高級の娯楽作品である。

メカ物と呼ばれるアニメの氾濫する中で、今度はメカを使ってのギャグ作品、「タイムボカン」が、続いて「ヤッターマン」が登場する。

こうして竜の子プロは、常に現状に満足することなく、ひたすら前向きの姿勢で、新しい魅力あるアニメを作り続けてくれている。

ところで‥‥ポリマーと聞くと私はどーしてもそこら中を飛び跳ねて回りたくなる衝動を押さえ切れないのだけれども、何故にテレビ朝日は再放送をやってくれないのだろう‥‥‥欲求不満！

声優さんのお話

森 功至さん

ガッチャマン（大鷲のケン）
テッカマン（南城二）

ー　あの、こうやってファンの方とよく会ったりとか、インタビューを受ける方ですか。

森　いや、ほとんどないですね。今日、ファンクラブの人たちなどと会って…。

ー　でもファンの方多いのに。

森　それほど会って下さいって言ってこないですよ。それに僕、サービス精神ない方だし。

ー　最近のアニメブームで、ファンの人がアテレコ見学に行ったりとか、同人誌の取材ということで、声優さんにインタビューとかしますよね。それで、ファン側としては、制作なさっている方々と、自分たちと、アニメに対して同じ感覚を持っていると錯角を起こしがちなのですが、正直言ってそういうファン功勢に対して、どうお考えですか。

森　そうね、イヤってことはないですけれど。仕事として割り切ってます。ただ、礼儀は守ってほしいですね。

ー　ファンの中には排他的な人も多くて、アテレコ見学に行った人からよく、「常連の人たちがカンジ悪かった」という話を聞きますが…。

森　僕も、常連の子たちに「君たちアニメゴロ？」なんて言うわけ。でも、みんな「いや、そんなつもりじゃ」って言うんですよね。「あら、あの人たち何かしら」なんて新顔の子を見たりすると、「ジロッとにらまれた」なんて思われるんじゃないですか。しかしアニメファンで、女の子がホント多いですね。ヒマだなあと思いますよ。ＢＦとか、いないの？

ー　いたらこんな事やってないと思いますが…。（笑）

森　それは言えるね。（と納得する）

ー　最後ですが、ラジオでのパロディガッチャマンについて感想はいかがですか。

森　あれ、ひどいんですよ。よくタツノコが許可出してると思って……知らないんじゃないですかね。（ガッチャマン寄席の方の台本をめくり）ケンがね、「親のほしい時に親はなし―― なんてことをよく言いますが…（落語の口調で）」なんてやるんですよ。おまけにかわいそうなのは神谷君で、「ヤングのアイドル神谷明です」なんて言わせたら、人気落ちますよ。（注：この部分は結局けずられました）今度、タツノコに言ってやろうかと思ってます…。

（森さんは、ガッチャマンについての話はあまりやりたくない、との事でした。御了承下さい。）



佐々木功さん

ガッチャマン（コンドルのジョー）





―― まず、ガッチャマンについてお聞きしたいと思います。ジョーはやり易かったですか。

佐々木　そうね、キャラクターの設定とか脚本がしっかりしていたから、やり易いと言えばやり易かったね。

―― 確か、アニメでは初めてでしたよね。

佐々木　うん。普通、あれだけ長く続くと、途中でキャラクターの性格が変わっちゃったりするみたいだけど、ガッチャマンは違ったね。

―― ジョーの台詞の中で、お好きなのありますか。

佐々木　やっぱり終わりの方だね。特にって言えば、「これが俺の生き方だったのさ」――これだろうね。

―― 有名な台詞の１つに「疲れたぜ」がありますが。

佐々木　ジョーっていうのは、今まで精一杯生きてきて、それでギャラクターと、そして自分と戦ってたわけでしょ。その張りつめていた糸がプツンと切れた。そのあげくの言葉じゃないかな。

―― ジョーの役で苦労した点、印象に残った点などを聞かせてください。

佐々木　設定が１８才だったし、時間帯のせいか、子供向けの意識があって、初めは声をなるべく若くしてね。まあ、その頃はみんなも若かったし…。でも、表情とか性格なんか見ているうちに、だんだんと声も変わったね。声が低くなったりした。あと、ジョーの怒鳴り声には、強がりを言っているウラの寂しさなんかがあったんじゃないかな。そういうものを、いっしょに出したかったわけ。

―― ジョーと御自身とを比べて、共通する点などありますか。

佐々木　生き方として、似ている点もあれば、違う点もあるからね。でも、あれ程すばらしく生きては

いないよ。人間ってのは誰でも、根本的に同じだと思うんだ。それが、環境とか育ち方によって個性がでる──だから、ある意味では男ならそういう部分を持っているんじゃないかな。

──　ガッチャマンは、よく御覧になったんですか。

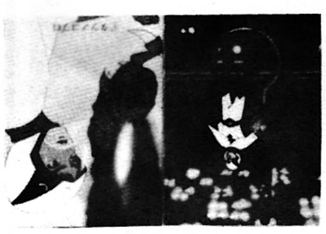
佐々木　やっぱり自分でやってたから見てましたよ。仕事の時は無理だけど。

──　他にタツノコの作品で、御覧になったのは。

佐々木　「キャシャーン」とかー初めて主題歌を歌ったからね。あと、「みなしごハッチ」とか「ポリマー」も見てた。

──　アニメの歌では、「キャシャーン」でデビューですね。

佐々木・そう、「キャシャーン」は「俺は新造人間」の歌詞の方が好きだな。当時は、戦えとかそれ行けっていうのが多くてね。でも、B面の方がテーマに合ってるよ。







塩屋翼さん
ガッチャマン
(つばくろの甚平)





──　まず、お仕事始められたのはトリトンですよね。

塩屋　うん、マンガではね。

──　以前、「スペクトルマン」に出演なさいませんでしたか。

塩屋　よく言われるんですけどね、やったにはやったけど見たことないんだ。夏だったからね、暑い時に撮ったのを覚えてる。違ったっけ……。結構ああいうのやってるよ、「バロムワン」とかね。

──　もっと古い方では……。

塩屋　だいたい始めたのが小学校2年の時の夏で、「記念樹」っていう番組の30話か何かで、それが初めての役らしい役。その後フジTVで「グーチョキパー」とかね。しばらくたって、ほら、浜田光夫と石橋正次が何かやってたでしょう。

──　ああ、「アイアンキング」

塩屋　あれも何かやってたんだけどね。「シルバー仮面」とか、わりあいそういうので、地方へ連れて行ってもらってね。それで、いろいろやっているうちにオーディションが1本きてさ。

──　それがトリトンですか。

塩屋　そう、それで一応受かってね。でも、本当に子供でいこうとか大人の声でやろうとか、いろいろあったんじゃない。結局、子供の声を使おうということで。それから読広へ連れて行かれて、「ちょっと聞かせてくれる?」って言って、「じゃ、これでいこうか」で「ガッチャマン」が始まって。

洋画では……?

塩屋　洋画で一番最初は「ユリシーズの復讐」。これはトリトンよりだいぶ前。それでいつの間にかこういう仕事が多くなって。だから、別にやりたくてなったわけじゃないし、自然とこうなっちゃって……って言うか、まだまだやりたいことがいっぱいあって。勉強もしなくちゃならないし。

──　所属はどこですか。

塩屋　太陽プロ。石丸さんと同じ。

──　「ガッチャマン」の録音の時のことを、聞かせてください。

塩屋　感動的なシーンがあると、後々尾をひいて言われるわけ。森さんの「おとうさん」って言うのでも、最後まで言われるからね。それと……すごくていねいで、効果がいいんだよね。凝ってるんだよ。1つの音でも、根性で捜して拾って来るからね。録音のときは、佐々木さんと2人で前の方にすわってたの。それで、みんながどうやって芝居やるのか見えるの。おもしろかったよ。いつも森さんに、「お前、あっち へ行ってろ」って言われてたけど。

──　塩屋さんはたいてい佐々木さんのお隣りですか。

塩屋　うん。

──　第1回めの録音の時、集まらなかったとか。

塩屋　佐々木さんが30分遅れて、杉山さんが来なくて……。

──　声変わりは、わりと遅かったんじゃないですか。

塩屋　「ガッチャマン」の途中ね。怒られてさ。「いやー、風邪ひいたのかなー」って。

──　「宇宙の騎士テッカマン」に一度出演なさいましたね。城二に「ありがとう、おじさん」って言って……。

塩屋　はいはい、あの時だよ。「ガッチャマン」が終わってからはじめて森さんに会ったの。

──　3月31日のアニメ・フェスはいかがでしたか。

塩屋　うん、大アニメ・フェスティバルって大名目たてといて、フィルムくらい流すのが当然なのに、声の出演者と歌い手さんの雑談会みたいで、あれじゃだめだよ。

──　7月15日から封切りの「ガッチャマン」は、もちろん見にいらっしゃるんでしょう。

塩屋　わかんない。見に行くと思うけど。隠れてね。

──　お芝居はどうですか。

塩屋　やりたいんだけどな。実力がないから。

──　ピアノを習っていらっしゃるとか。

塩屋　うん、習ってるよ。来年の誕生日に発表しようかなと思って。でも、たいへんだよね。

──　楽しみにしています。

寺島幹夫さん

ガッチャマン（ベルクカッツェ）

―― 俳優になられたきっかけは。

寺島　高校時代に演劇部にいまして、その演劇部というのが優秀なクラブで、県下での演劇大会では演劇賞から何から総て独占してしまって他を寄せつけなかったわけです。それでその気になりまして、親の反対を押し切って芝居を始めたのです。19才の時でした。そのうち、民放ができてきてTVの初期の頃は外国映画を吹き変える専門の人がいなかったので、芝居をやっている連中が狩り出されたわけです。そして、いわゆる外国TV映画の大ブーム時代が来るわけなんだけど、それで、そういう仕事を主にやるようになったのです。

―― ベルク・カッツェをやるきっかけというのは。

寺島　あれはオーディションがあったんですよ。キャラを見せられ、物語もロクに知らされずほとんど説明なしでわからないんですよ。男でもなし女でもなし……で、どういう風にやるんですかと聞いても、ディレクターは、「あなたを選んだのは直感が働いたんだ」と言うだけなんですよ。

―― 反応は当時からすごかったんですか。

寺島　始まって間もなく、そういう電話がちょくちょくかかって来るようになって。中には真夜中にかかって来るものもあったけど。そのうち手紙ももらうようになって、悪役をやっているのに何故だろうなどと思っているうちに、その反応の理由がわかってきたわけね。あの紫色がきれいだから紫の君とかね。女の子はそういう風に受け取っているんだな、とね。そのような反応が生まれて、理由が少しずつわかって来てからああいうパターンが生まれたのです。カッツェというのは、中間管理職の人でね。常に間にはさまれて悲哀を感じている人間的なものがうかがわれる、という人がいましてね。なるほどと思いましたよ。

―― 相当あの声には御苦労されたと思いますが。

寺島　つらいですよね。僕の声は低いし、ああいう高い声で笑うという事は、横隔膜をよほどピーンとあげてないとダメで、体のコンディションが悪かったり、風邪でもひいたりすると、全々ダメですね。お腹をいっぱいにしていてもあの声は出ないし、とにかくコンディション維持がつらかったですね。うわずってはいけないし、高い声で、つやのある声というのが大変でした。

―― カッツェの仮面がとれた時、此島愛子さんと2人でカッツェの声を出す所がありましたが、あれは2人で同時になさったのですか。

寺島　そういう風にやったのと、別々に録って合わせるのと、2種類録音したはずです。どちらの方がオン・エアされたかは忘れましたが……。

―― 当時、ガッチャマンのアフレコ見学者が多かったと聞きましたけど。

寺島　今ほどではないですよ。でも、みんなびっくりして、何故だろうなんて思いました。

―― マナーが悪いとかいう事はなかったですか。

寺島　そういう事はあまりありませんでした。大平さんは厳しい人だから、ガヤガヤすると怒ったけれど、こっちはそれどころではないですよ、画面とタイミングとで余裕なんかありませんでしたから。

―― 本当に台本を目の高さに持っていっておやりになるんですか。

寺島　功ちゃんが言ったんでしょう（笑）でも、実際はそうした方がいいでしょう？みんなそれぞれに癖はあるんですよ。

曽我部和行さん

ポリマー（鎧武士）
ゴーダム（志摩仙太郎）



―― ポリマーについて思い出などを。

曽我部　初めての主役で、よくトチりましたし、気合で声が出なくなって、仕事へ行くのがやだと言った事もあるし、そういう事が印象に残っていますね。

―― ブルース・リーのような気合のかけ方をしていましたね。

曽我部　あれは、ブルース・リーのようにやってくれと言われたんです。でも、僕の声帯に合わなくて、途中から普通の気合いに直させてもらったんです。

―― 気合いを変えたのは曽我部さんの方なんですか。

曽我部　ええ、そうです。そのように言いましたらOKしてくれました。

―― 声などは意識的に変えましたか。

曽我部　ポリマーになった時は低く出そうとし、武士の時は高くしようと努力しました。

―― 回りの方々のアドバイスなどは。

曽我部　もうアテる技術的な事から精神的な事、細かい所ではスタジオマナーまで教わりました。僕が今、アニメの仕事をやっていられるのは、あの方々のおかげですね。青野さん（探偵長）、たてかべさん（男爵）、雨森さん（鬼河

局長官）がいまして雨森さんは静かな方だったんですが、青野さんとたてかべさんに懇切丁寧に教えていただきましたよ。

―― 主役に選ばれたのは何故だと思いますか。

曾我部　オーディションを受けに行って、そこには神谷君や森さん、井上真樹夫さんもいたし、田中亮一君もいたし、僕はとてもじゃないけど受かりっこないと思って、ひらきなおりまして、オーディションでトチったの僕だけなんです。でもすんなりと受かっちゃいまして、どうしてなんでしょうね。

―― ところで、ゴーダムについては。

曾我部　僕は志摩仙太郎をやりましてアニメで初めて２０才以上の役をいただいたんです。それに、今ほど声が低くなかったし、非常に大人を作るのに苦労しました。役柄としてはかっこいいだけでなく、だらしがないという事も気に入ってますね。作品としては、中途半端な気がしました。もう少し、ギャグかＳＦに徹すれば、よかったんではないかと思います。

―― タツノコＳＦについて。

曾我部　現在、全くないという事が残念ですね。メルヘンものや、ギャグものも、すばらしいと思いますが、それと平行してＳＦ路線を是非復活させてもらいたいと思います。

―― タツノコプロのタッチはどうお考えですか。

曾我部　絵がいいですね。特にポリマーなんかは、キャシャーンなどよりも動きがなめらかだと思うし、アクションシーンの絵の動きとしては最高だと思います。

―― 最後になりますが、アニメブームについて。

曾我部　急にワーッと盛りあがってきて押し流されている部分もあり、問題だと思います。見る側の人ももう少し大きな目で見てほしいと思います。

小原　乃梨子さん
タイムボカン（マージョ）
ヤッターマン（ドロンジョ）



―― まず、お仕事にはいられたきっかけを。

小原　劇団にいたんです。で、ドラマをやっていて、ちょうどテレビができた時にテレビドラマと吹き替えが同時に始まったの。それを同時にやったのがきっかけかしら。だから、テレビの開局といっしょ。

―― では、だいぶ長いんですね。

小原　そう、あなたのおかあさんと同じくらいよ。

―― 何故、小原さんがマージョの役をおやりになったんですか。

小原　プロデューサーから言ってきたからよ。オーディションがあって。

―― それでは、オーディションのことを聞かせてください。

小原　キャラクター表を見せられて、台詞をしゃべるの。それで決まったって連絡がきたわけ。

―― オーディションは何人くらいですか。

小原　何人くらいかしら。大分いたんじゃない。でも「コナン」でも何でも一応オーディションよ。

―― マージョのキャラについて、どう思われますか。

小原　私がやったアニメの中では初めてのキャラクターだったけど、外国映画の吹き替えの中ではこういうキャラクターはわりと多かったわね。小悪魔的な、例えば私の持ち役ではブリジット・バルドーとかジェーン・フォンダとか、似たようなキャラはあったわね。アニメでは初めてだけど。

―― 御自分の役でお好きなのは何ですか。

小原　「ハイジ」のペーターが好き。

―― 男の子の役と女性の役とでは、どちらがやりやすいですか。

小原　同じね。

―― そう言えば、スカポンタンは小原さんのアドリブだとか……。

小原　そうです。

―― 「ヤッターマン」なんかアドリブが多いんですか。

小原　やっぱり、出る要素が多いわね。八奈見さんがいてくれたりするから。ギャグはアドリブの入る余地があるわね。この場合、脚本を書く方も、我々のアドリブの入る余地をつくって本を書いてくださってる部分が多いでしょ。

―― アドリブで生きてくるっていうこともありますね。

小原　へたに入れると、作品の流れを殺すからね。アドリブ程、むずかしいものはない。ただやればいいってものじゃないし。

―― 何種類くらい声を使い分けられますか。

小原　数えたことないけど、人が数えたら３０何種類ってたけどね。役が１００あれば、１００変わっているはずだけど。声が変わるんじゃなくて、役が変わるということよ。声を変えてるという意識は全然ないの。

―― 発声練習はどこでやるんですか。

小原　車の中。窓を締め切って、クーラーつけて、ギャーギャーどなりながら来るの……。

タツノコより 愛をこめて....

From Tatsunoko with Love....

竜の子プロも視聴者の皆さんの暖かい御支援のもとに、今年で創立16周年を迎えることができました。その記念として、6月には竜の子ファンクラブの結成、7月には劇場用ガッチャマンの公開等を行い、今後も皆さんに愛される良い作品を制作していこうと、決意を新たにしております。また、今年からは竜の子の作品をより多くの人達に楽しんで頂こうと、フィルムの貸出しも始めましたが、貸出しフィルムの種類を多くして、数々の作品を視て頂けるようにすることが、今後の課題です。ファンの皆さんと竜の子プロとの密接なつながりを通して、お互いに成長していきたいと思います。これからも、よろしくお願いいたします。





国分寺市南町3－22－12
竜の子プロダクション
ファンクラブ事務局

御写真を!

笹川氏を囲むスタッフ(スタジオにて)





疲れたぜ　―編集後記―

●上映会やパンフ作成のため、タツノコに通っていた時、話題になったことば……
「ワンパターンリスト」
「恐怖の企画書」
「アフリカのテッカマン」
「新宿２丁目」
「ゴキブリ生物論」
「プール」
「ヘソ男」
それぞれ説明はあえて致しませんので、御想像におまかせします。

●活字用原稿入稿日の話。前日は夜中の２時頃までかかって清書。入稿日午前10時半。
「あっ。鳥海さんの原稿240行しかない！」
「だってきのう334行といったじゃない」
「でも、ないよ」
「じゃ、今すぐ書き加えてよ」と、すぐに原稿を書き出す。１枚ほど書いたところで、「あれ、やっぱりいいんだ」結局ロスタイム１時間。皆様も算数はしっかりとやりましょう。

●活字用原稿入稿日前日の話。原稿清書担当のスタッフの１人が、友人宅に泊まりに行き、楽しく過ごしていた夜9:30。突然、原稿を今夜中に上げろ、との非情の電話。前日の羽根手裏剣投げによる右腕の筋肉痛に耐え、必死の思いで清書。その友人は、「お疲れさま」とカルピスを入れてくれたり、原稿を読んでくれたり……この場をお借りして、彼女に厚くお礼申し上げます。そして編集チョには、この一言を心をこめて贈ります。「うらめしや――」

●タツノコプロにあるパネルの止めネジ、何と、ＩＳＯと記されているのです。もしかして国際科学技術庁の略ってここから出たものなのかしら。

●スタッフの中に、乗り越しの専門家がいます。パンフ編集の短期間に、神田を東京まで、新宿を四ッ谷まで、八王子を西八王子まで、それぞれ乗り越したのです。

●この上映会、赤字になっては大変と、スタッフ一同、せっせと宣伝。とあるデパートの伝言板を利用しようと、宣伝文句を考えた。上映作品名を書き並べていた某氏は、誤まって、予定にはないヤッターマンの名を書いてしまった。何とかごまかそうと、まわりにいたスタッフの１人が突然、「ヤッターマンシリーズタイムボカン、にすればいい」「そうだそうだ」……しばらくしてから「タイムボカンシリーズヤッターマン」であることに気づき、一同シラ〜！物事は正確に覚えていてこそ意味のあるものなのですよ！お気をつけ下さいね。

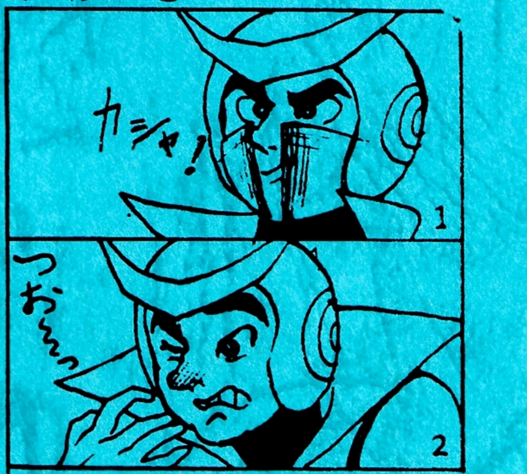
●B.K.F.Cのスタッフのお２人。自分たちの会報を作成しながら、上映会の打ち合わせ。ほんとに器用な方々で、他のスタッフも彼女たちには敬語を使っております。

●入場券を印刷所に取りに行った時、「招待券」は、何かハンコを押して、出てきたハンコは“御中元”“御歳暮”“粗品”……一同一言、「手で書こう」

●スタッフの中には、使い走り担当もいます。集まりの時、「――がまだ来ない。お前見てこい」「――と打ち合わせ？お前行ってこい」と言われ、しじゅう走り回っています。が、そのほとんどがムダ足……ごくろう様。

●上映会２週間前、スタッフ中２名が、修羅場から逃走。１人は郷帰り、もう１人は旅行。残されたスタッフ勢、「この忙しい時に―っ」するとまた１人「私も３日間金沢に行ってきます！」いずれもJ.F.C.のスタッフ。総勢ジト目〜〜

●パンフ作成の打ち合わせ場所は、ほとんどが駅のホームでした。何故だかわかる？



おくづけ

タツノコアニメ上映会パンフレット
・発行　1978年8月25日
・編集発行　小川均
〒124 東京都葛飾区新小岩3-21-13.
・編集　海老原秀幸・石原朋子・竹田やよい
石崎郷子・森平宏子・中島流花
・表紙,カット　上田耕造
・協力　タツノコプロダクション
・印刷　共信印刷


太威憤ホラマー
この世に
悪のあるかぎり
正義の怒りが
オレをよぶ……
太威憤
ホラマー！
こと車錠
ここに参上…
生まれは
農家です…
ホラマーだか
ブザマーだか
知らんが
やれ！